'게임챔프'의 명성에 '파워'를 더한 신 감각 게임지

電撃王 독점 기사제휴

GAME POWER

99.1

GAME CHAMP

집중공략

PS 툼 레이더3

크래쉬 밴디쿳3

레가이아 전설

SS 버추어 파이터 3tb

ARC 데드 오어 얼라이브++

완벽 공략 단행본

'젤다의 전설' 전원 증정!

파워특보

- 1999. 2. 11, 발매일 확정!! 「파이널 판타지VIII」
- 코나미의 일본풍 시대활극 「JAPAN」
- PS, DC 동시 발매되는 뉴타입 뮤직 게임 「팝픈 뮤직」
- 코나미의 특급 전투기, 드디어 출격 「플라이트 슈팅」
- '아머드 코어'는 연습이었다 「프레임 글라이드」
- 프로젝트 '버클리'의 실체? 「센무」
- 여신전생 시리즈, DC로 부활! 「마검X」

특별부록

「젤다의 전설」 완벽 가이드북

특별제작 휴대용 CD 케이스

ZELDA 젤다의 전설

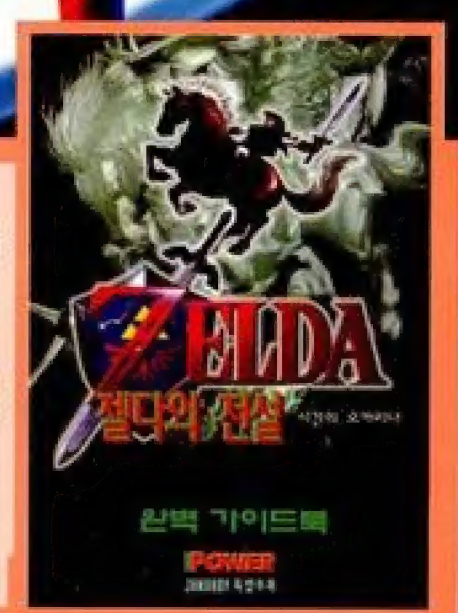
완벽 가이드북

POWER

정가 6,800원

9 771227 717002 09

ISSN 1227-7177

LG인터넷

Mplayer란?
'야후! 인터넷 라이프', 'PC Gamer' 등
게임전문지에서 선정한 최고의
인터넷 네트워크 게임서비스입니다.

PLAYER
Wanna Play?

여럿이 함께 하는 인터넷 네트워크 게임, Mplayer로-

진정한 게임의 고수를 가리자!

채널아이가 제공하는 Mplayer 게임리스트

- ALIEN SLAYER 국내 최고의 액션 RPG게임
- COMMANDOS 전략 시뮬레이션 게임의 최고봉
- Links LS 실감나는 골프 게임의 대명사
- COMMAND & CONQUER RED ALERT 최상의 두뇌싸움이 필요한 전략 게임
- QUAKE 3D서바이벌 게임의 진수

Mplayer로 게임이 6배는 재미있어졌다

1배 나 홀로 게임이 아니라 전국의 게임광들과 승부를 겨뤄보세요.
2배 3:3, 4:3 편대 전투를 할 수 있어 더욱 재미있죠.
3배 '레드 얼럿', '퀘이크' 등 다양한 게임들을 즐길 수 있죠.
4배 게임 중에 채팅도 하고, 같은 편끼리 전략회의도 할 수 있죠.
5배 호출기능이 있어 언제든지 파트너를 불러올 수 있죠.
6배 56K 스피드를 자랑하는 채널아이에서만 만날 수 있죠.

지금. http://www.mplayer.channeli.net로 들어오세요.(무료가입)

Channel i
인터넷 전문채널

▶채널아이 요금 특전 1. 15일 체험권 무료배포 2. 첫 달 요금 50% 할인 3. 한지붕 세 아이디 (가족이나 연인 중 한 분만 가입하면 최대 2명까지 ID 발급이 무료)

▶채널아이는 가입방법도 다양하다 1. 전화 (080-50-01434, 02-369-9900)를 걸어서 신청한다. 2. 팩스 (02-369-9999)를 보내 신청한다. 3. 홈페이지 (http://www.channeli.net)에서 온라인으로 가입한다.

우리나라에는 서울우유가 있습니다

서울우유
한국능률협회컨설팅 선정
'98 고객만족 최우수 상품

서울우유

대표전화 : (02)433-8151
소비자상담 : 080-021-5656
인터넷주소 : http://www.seoulmilk.co.kr

얘는 속이 다 들여다 보이네!

내 속은 아마 모를껄...

흔들고, 마시고!
흔들고, 마시고!

냉장보관으로 유통기한이 5일!
그래서 신선함이 달라요!

속보이는 카푸치노가 왔다! - 하트세이버 카푸치노

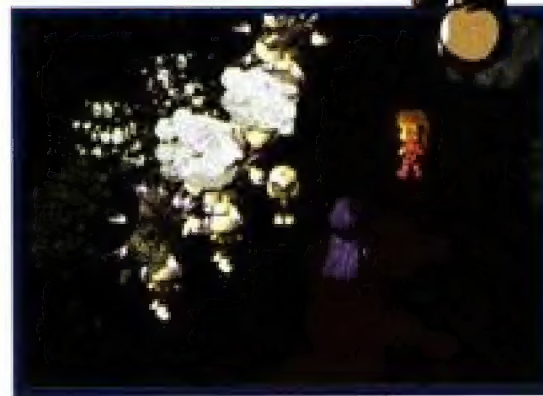
거품이 많아야 맛있는 카푸치노라는 건 다 아는 사실.
하트세이버 카푸치노는 흔들면 거품이 풍성~ 맛있는 속이 보여요.
입구를 열면 향기까지 솔솔~ 카푸치노의 맛이 흠뻑 느껴져요.
내숭떨지 않고 속까지 다 보여주는 진실된 카푸치노,
이젠 하트세이버 카푸치노를 맛있게 골라 드세요!

왜 하트세이버 카푸치노는
누드팩 속에 들어있을까?

1. 풍부한 거품을 보여주려고
누드팩에 담았어요

2. 향기까지 다 주려고
스크류 캡을 달았어요

이태리풍의 부드러운 맛 -
하트세이버 카푸치노

서울우유
카푸치노
CAPPUCCINO

인기 TV 만화 「날아라 슈퍼보드」를 RPG 게임으로 만난다!!

지금 서점에서 구입하세요!

와~ 정말 재미있다~

- ◆ 깔끔하고 귀여운 3D 캐릭터
- ◆ 150여개의 애니메이션 이벤트
- ◆ 만화영화처럼 전개되는 대화창
- ◆ 택티컬 배틀 시스템으로 전개되는 전투
- ◆ 사오정이 펼쳐가는 익살스런 행동과 대화
- ◆ 알쏭달쏭한 이야기 전개
- ◆ 재미있고 화려한 마법
- ◆ 상상을 초월하는 시나리오
- ◆ 10명의 개성있는 주인공 등장

X-MAS 선물로도 좋습니다!

통 신 판 매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.

예금주 (주)이투소프트
국민은행 032 25 0013 682
농협 373 01 004241
서울은행 21508 1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

찬 스 !!!

사오정을 잡아라!

게임 패키지 안에 들어 있는 캐릭터 뺏지 중에 사오정 뺏지가 나오면 바로 E2 소프트(02 3142 6886)로 전화를 주세요

왜냐하면요?...

3D 부두(VooDoo) 카드를 드리니까요...!

KBS 한국 만화영화 10년의 결산!

국내최초 만화영화 음악 스테레오!

11월 23일 비디오샵에서 만나요

뗏다하면 걱정마셔!
확실한 대박이 미스터 손안에 있으셔!!

날아라 슈퍼보드

DMV

지금 서점에서 구입하세요!

진정으로 추천합니다! 꼭! 해보세요.

주인공들의 성장에 따라 달라지는 3단계 성장 캐릭터
수십 가지의 화려한 애니메이션 공격 장면
원작을 바탕으로 한 탄탄한 구성 스토리 - 상상을 불허합니다.
다양하고 개성 강한 등장 캐릭터
캐릭터에 따라 각각 다른 화려한 애니메이션 전투 장면
계절 및 장면에 따라 각각 달라지는 배경음악
애니메이션처럼 진행되는 게임 방식
무협 RPG의 최고봉

- 이 게임을 테스트해본 국내 게임관계자들이 모두 감탄한 게임!
- 감동과 박진감 그리고 분노와 슬픔이 풍운 안에 모두 있습니다.

3D 카드 갖기 이벤트

문제와 방법은 패키지 안의 매뉴얼을 참고하세요.

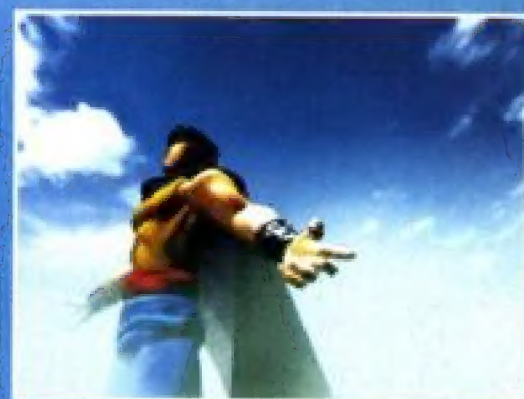
◆ 상품 : 부두 3D카드

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 28,600원을 입금합니다.

예 금 주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농 협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

지금 판매중!!

퇴마전설

새로운 실시간 RPG의 세계를 경험해 보세요!

새로운 국산 RPG의 전설

추가 이벤트 제공!!

E2 SOFT는 여러분의 성원에 보답하고자 트리거 소프트와 협력해
매달 새로운 맵과 이벤트를 제공하기로 했습니다. 11월부터 각 통신사의
자료실이나 게임지 부록 CD에 제공하고 있습니다.

발매원

E2 SOFT

고급 부직포 재질의 대형 게임아트웍 브로마이드 증정!!

E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886)

이제 가까운 「서점」에서 게임을 구입하세요!

한국 일본 중국 3인의 퇴마사들이 펼쳐가는
액션 RPG의 대서사시 퇴마전설!

끝없이 이어지는 퇴마사들의 이야기가 여러분을
기다리고 있습니다.

개발원

TRIGGERsoft
GAME&MULTIMEDIA

국내최초!

- 3명의 캐릭터 동시 개별 조작!!
- 서로 다른 3곳의 맵에서 동시전투
- 화려한 마법
- 사실적인 3D 그래픽
- 드라마틱한 음성효과
- 멀티플레이 지원

통신판매

서점에서 E2 소프트 게임을 구입하지 못한 분들을 위해 통신판매를 합니다.

1. 아래의 은행계좌로 29,000원을 입금합니다.

예금주 : (주)이투소프트
국민은행 : 032-25-0013-682
농협 : 373-01-004241
서울은행 : 21508-1897901

2. 입금하신 후 「02-3142-6886」으로 꼭! 전화를 거신 후 입금은행, 이름, 주소, 전화번호를 E2 SOFT에 알려주시면 댁으로 게임이 우송됩니다.

찬스!!!

「행운의 부적」을 잡아라!

행운의 부적이 3D카드(VooDoo)나 PCS폰을 드립니다.

패키지 안에 있는 2장의 부적 중 행운의 부적인 금은자래부적을 발견하시면 바로 연락주세요(퇴마부적은 기본으로 들어 있습니다).

또, 한가지!

금은자래부적이 없다고 실망하지 마세요.
금은자래부적을 제외한 패키지 안의 5가지 부적을 모아오시면 최신 부두 2 3D카드를 갖게 되는 더 큰 기회가 기다립니다.
(패키지 안에는 2종류의 부적이 들어있습니다)

◆ 자세한 내용은 매뉴얼을 참조하시길 바랍니다.

이제 "Gamer" OPEN 기념 이벤트를 소개합니다...!!

1등 드림캐스트 1대 혹은 컬러 잉크젯 프린터 HP870K (당첨자 선택가능)

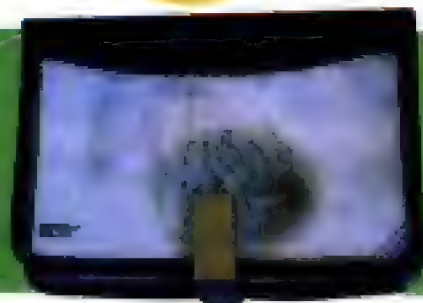
2등 세가 새턴 (1명)

3등 56K 팩스 모뎀 혹은 3D 카드 (1명)(당첨자 선택가능)

4등 플레이 스테이션 정품 CD (2명)

5등 새턴 혹은 닌텐도 64 게임 정품 CD(3명) (당첨자 선택가능)

6등 인기 PC 게임 CD인 날아라 슈퍼보드 혹은 코만도스(3명)(당첨자 선택가능)

7등 메모리 카드 혹은 액플 카드 (4명) (당첨자 선택가능)

행운상 시스템 다이얼리(10명)

아차상 게임파워 신간 (10명)

응 모 방 법

① 01410/01411로 접속 ➡ 'Gamer' 입력 ➡ '24. 파워! 게임동' ➡ '77. 행운의 OPEN 이벤트'

② 'w'를 입력한 후, 제목에 "OPEN 이벤트 응모"라고 써 준다.

③ 설명에 1번부터 5번까지 정답을 입력한 후, 첫칸에 '.'을 찍은 뒤 Enter한다.

④ 'E'를 입력한 후 Enter하면 응모가 완료된다.

★ 문제 5번의 내용을 성심성의껏 적어주신 분에게 당첨 우선권을 드립니다.

접속방법 : ATDT 01410 접속 ➡ "Gamer" !!

절찬리 판매중
서두르세요!!

공략 CD CHAMP 3호

VOL.3을 만난다!

새로운 스타일의 100% 게임 공략전문지

게임별 컬러 브로마이드 「공략 맵」 제공!!

준비된 재미, 이제부터 시작입니다.

값 15,000원 (CD 2장 포함)

플러스 1

여러분의 컴퓨터를
오락실 게임으로 가득 채워드립니다.

스타크래프트, 아화 2, 서풍의 광시곡, 프린세스 메이커 3, 삼국지 천명, 이스 이터널, 도쿄야화 2, 밴티지 마스터 택틱스, 에베루즈 2··· 등 최신 인기 게임 완벽 공략에서부터

파이널 판타지 7, 삼국지 6, 붉은 매, 레드라인 레이서, X-COM : 인터셉터, 트리플 플레이 99, 라이덴 2··· 등 최신 데모 게임에 이르기까지 철저히 재미만을 생각했습니다.

집에다 오락실 차렸나?
실행 가능한 게임이 250개

이해하기 쉽고 자세한 공략, 「공략 CD CHAMP」가 전해드립니다.

제우미디어

구입문의 : 3142-6841

책이 없다구요? 가까운 총판으로 문의해 보세요.

[illegible]

PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입

판매부수 1위

PC CHAMP

앗싸 갑자! 일등게임지의 현실이 너무 괴로와!! ^.^

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

DECEMBER 1998

12월호

송년특대호

추천공략

새 미션으로 올 겨울 다시 한번 뜬다!! 「유니트별 전략」+「게임방 필승비법」 공개!!!

스타크래프트 브루드워

거친 바람과 함께 그가 마침내 한국땅에 왔다!

풍운

커버스토리/ 최대 국산거대작 집중탐구

창세기외전 2: 템페스트

상편특집/ 요것만 알면 세계최강

나도 「스타」 배틀넷 랭킹에 오를 수 있다

공략노하우

날아라 슈퍼보드/ 에이지 오브 엠파이어- 로마의 부흥/ 쇼고/ 랑그릿사 2/ 언리얼

기획특집/ 꿈을 살리는 연속기획: 게임제작자가 되자 ②

「게임기획 이렇게 한다」

늦으면 후회합니다!!!

절찬 판매중!

완벽공략

- NBA 99
- 밴티지 마스터 V2
- 시저 3
- 메탈도사

송년특선 장르별 최신인기게임 별책공략집

스포츠-「피파 99」

시뮬레이션-「레일로드 타이쿤 2」

롤플레잉-「폴아웃 2」

어드벤처-「그림판당고」

뜨아~~! 미션이 52개나?

PC CHAMP Special CD-ROM Edition

한글판

어스 2140

전원증정

① 정품부록

근래 이보다 더 확근한 전략시뮬은 없다!!!

「어스 2140」

독점 보너스 부록: 퇴마전설 추가미션 제공

② 어스 2140 완전공략

http://www.powerzine.com

ABC 부수공사기구 한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

값 7,800원(정품 CD부록 포함)

★ PC POWER Zine 주관 100만원 「아마추어 게임공모전」 개최

anime club

FOR GOOD ANIMATION LIFE

게임보이칼라(가격전화문의)

바이오하자드 액션 휘규어 ₩30,000

기동전사 건담 라이트 키홀더 ₩6,600

네오지오 포켓 (가격전화문의)

마크로스 미니 휘규어 콜렉션 ₩6,600

사쿠라 대전 2 ₩4,900

트레이딩 카드

※ 이외의 상품리스트는 각점포 또는 본사로 문의바람

통신판매 START (운송료는 별도이며 그외의 상품이나 자세한 것은 통신판매부로 문의바람!)

◆ 통신판매부 02)326-3705 ◆ 계좌번호 상업 311-07-103512 한경석

- 플레이스테이션 본체 · 220V (가격: 전화문의)
- 플레이스테이션 콘트롤러 · 듀얼쇼크 (가격: 전화문의)
- 소닉 LCD 게임 ₩13,000
- 포켓 피카츄 ₩39,000
- 포켓몬 손위에 올리면 [illegible] 피카츄 ₩19,500
- 포켓몬 [illegible] ₩22,000
- 두근두근 메모리얼 머그컵 A,B(각 6개 세트) ₩72,000
- 아야나미 레이 [illegible] 벽시계 ₩46,000
- 후지사키 시오리 [illegible] 벽시계 ₩46,000
- 포켓몬 피카츄 [illegible] 저금통 ₩18,000
- 포켓몬 사진 프레임 ₩14,500
- 사쿠라 대전 2 [illegible] 벽시계 ₩52,000
- [illegible] ₩39,000
- [illegible] ₩45,000
- 빅사이즈 피카츄 ₩12,000
- 포켓 헬로 키티 ₩39,000
- 키홀더
  - 신세기에반게리온(6개세트) ₩16,800
  - 센티멘탈그라피티(6개세트) ₩25,200
  - 세가[illegible]스페셜(6개세트) ₩19,800
  - 카드캡터 사쿠라 스윙(6개세트) ₩16,800
  - 기동전사 건담 라이트(5개세트) ₩30,000
  - 슈퍼로봇대전 열혈콜렉션 5(6개세트) ₩24,000
- 휘규어
  - 센티멘탈그라피티 사와타리 모노카 外 1/6 ₩55,000
  - 신구지 사쿠라와 사쿠라대전 ₩30,000
  - 아야나미 레이 플러그 슈츠 1/5 ₩82,000
  - 나데시코 콜렉션 휘규어(4개 세트) ₩42,000
  - 슈퍼로봇 대전 [illegible] 편 (6개세트) ₩63,000
  - 슬레이어즈 TRY 리나 外 ₩37,000
  - 아야나미 레이 & 아스카 1/6 ₩78,000
  - 센티멘탈그라피티 A,B(각6개세트) ₩57,000
  - 두근두근 메모리얼 A,B(각6개세트) ₩72,000
  - 건담 미니휘규어 콜렉션 2(6개세트) ₩34,800
  - 캣츠아이(3개세트) ₩28,500
  - 시티헌터(3개세트) ₩28,500
  - 아야나미 레이 제복 1/6 ₩60,000
  - 아야나미레이 플러그슈츠 1/4 ₩120,000
  - 후지사키 시오리 1/5 ₩105,000
  - 마크로스 가워크 ₩36,000
  - 마크로스 발키리 ₩39,000
  - 에반게리온 초호기 ₩138,000
  - 에반게리온 초호기 스페셜 ₩162,000
  - K.O.F 쿠사나기 교(폴리스톤제질)1/11 ₩80,000
  - 스트리트 파이터 춘리(폴리스톤제질)1/11 ₩72,000
  - 뱀파이어 세이버 릴리스(폴리스톤제질)1/11 ₩72,000
  - 사무라이스피릿츠 나코루루(폴리스톤제질)1/11 ₩72,000
  - [illegible] 콜렉션(4개세트) ₩46,000
  - 건담 미니 휘규어 콜렉션 3(6개세트) ₩34,800
  - 나데시코 리얼 모델 유리카 ₩40,000
  - 나데시코 리얼 모델 루리 ₩38,000
  - 버철온 리얼모델 바이퍼 II ₩32,000
  - 버철온 리얼모델 테무진 ₩32,000
  - 에반게리온 리얼모델 초호기 ₩32,000
  - K.O.F 야가미 이오리(폴리스톤 제질) ₩80,000
  - 루팡 3세 액션 휘규어(5개세트) ₩43,000
  - 건담미니 휘규어 콜렉션 4(5개세트) ₩30,000
- 트레이딩카드
  - [illegible](5팩) ₩21,500
  - 대운동회(5팩) ₩21,500
  - [illegible] Vol.2(5팩) ₩24,000
  - 만능문화 고양이 아가씨(5팩) ₩20,000
  - 은하아가씨 전설 유나(5팩) ₩28,000
  - 만능문화 고양이 아가씨(5팩) ₩20,000
  - 노엘 Vol.2(5팩) ₩19,000
  - 드래곤 볼 Z(5팩) ₩24,000
  - 엘하자드(5팩) ₩21,500
  - [illegible] Z(5팩) ₩24,000
  - 두근두근 메모리얼 Vol.4(5팩) ₩24,000
  - 건담 크로니클 3(5팩) ₩20,000
  - [illegible](5팩) ₩20,000
  - [illegible](5팩) ₩19,000
  - 소녀혁명 우테나(5팩) ₩20,000
  - 올 캡콤 월드(5팩) ₩20,000
  - 프린세스 메이커 1~2(5팩) ₩24,000
  - 피아캐럿에 오세요! 1~2(5팩) ₩24,000
  - 랑그릿사 3&4(5팩) ₩22,500
  - 마크로스(5팩) ₩22,000
  - 슬레이어즈 무비 스페셜(5팩) ₩22,000
  - 슈퍼리얼 마작(5팩) ₩20,000
  - 천지무용(5팩) ₩22,500
  - SNK 콜렉션(5팩) ₩20,000
  - [illegible] 로맨스 4(5팩) ₩20,000
  - 피아캐럿에 오세요! 1&2(5팩) ₩29,000
  - 피아캐럿에 오세요! 메탈카드 2(3팩) ₩26,400
  - 도키메키 메모리얼 Vol.5(5팩) ₩22,500
  - 건담크로니클 4(5팩) ₩20,000
  - SD건담 월드 [illegible] EX(10팩) ₩13,000
  - 랑그릿사 스페셜 에디션(3팩) ₩18,000
  - 유구환상곡 2(5팩) ₩24,000
  - 나데시코 3(5팩) ₩20,000
  - [illegible] 98(5팩) ₩25,000
  - 슈퍼리얼 마작 2(5팩) ₩20,000
  - 프린세스메이커- 꿈꾸는 요정(5팩) ₩22,000
  - 만능문화고양이아가씨(5팩) ₩20,000

플레이 스테이션 문의: 02)323-5171

캐릭터 문의: 02)323-5172

직영점

전문점

부천점 032)653-7632

강남역점 02)3482-3375

PC 통신점

하이텔 go newtype

뉴타입 통신 판매점 080-548-2937

코너특약점

수원특약점 0331)251-1617

★ 전문점 · 코너특약점 (지방) 모집중!!!

- 일부 상품을 일반 도매 실시합니다 -

■ 수입 · 발매원/ 토마토 클럽 Tel: 02)326-3705 Fax: 02)323-5338

초대받은 반항~~

구구리의 "인포샵 gamer" 탐험!

통신? 응 알어! 하지만, 난 겁부터 나는 걸. 뭐가 두렵냐구? 과연 내손안에서 꿋꿋하게 버텨낼 컴퓨터가 존재할까 싶어서... 이상하게도 내 손길만 스치면 모든 기계들은 맛이 가더라구? 호기심이 너무 많아, 궁금증을 풀지 않고는 잠 못 이루는 구구리! 통신이라면 밥먹는 것 보다도 좋아하는 구구리! 최대한 통신에 대한 호기심을 억제하고 있는 그녀에게 들어온 희소식이 있었으니... 바로 게임파워에서 새로 운영하게 되는 인포샵 서비스인 'gamer'의 오픈소식이었다! 아무리 억제한들 구구리라도이런 엄청난 소식을 듣고 가만히 있을 수가 있나! 구구리의 인포샵 'gamer' 여행! 더 이상의 통신방황은 끝~~~

인포샵 'gamer' 에서 구구리가 만난 멋쟁이들

1. 게임을 즐겨하는지? 즐겨한다면 어떤 장르를?
2. 지금 인포샵 gamer에서 맡고 계신 곳은?
3. 자신이 맡고 있는 코너 중에서 가장 자신있는 곳은?
4. 인포샵 운영에서 자신만의 신조라고 한다면?
5. 유저들에게 남기고 싶은 한 마디는?

이름: 이 O O (삼오리, 혹은 변순이)
나이: 23 - 100 * O
I D: power O3

1. 게임은 물론즐겨하죠. 거의상상을 초월할 정도로 (사실은...게임안하면 월급 못 받아요 - 2번참조)
2. 12. 게임파워 (와잉지 아시겠죠..^^)
   21. 용산가격정보
   22. 액션리플레이카드 코너를맡고 있습니다.
3. 게임파워의 초특급 속 보란
   게임에 관련된 정보는 정말빠르다고자신할 수 있습니다.또한 유저들과 함께하는 질문과답변란 역시아끼는 코너구요.
4. 언제나 정보로 가득차 있는게임파워를 만드는것이 제 신조입니다. (너무멋진걸..^^)
5. 제 사진은 정말실패작이에요 원래는저거보다 더 나은데...쩝...

이름 : 쌕쌕이
나이: √576
(정말 계산해 봐요~~)
I D: power O5

1. 게임은 뭐니뭐니 해도 육성 시뮬아~~.
   (동급생, 하급생, 날 학교가 나오는 육성 시뮬이 좋아라~~그래서 별명이 쌕쌕이...?)
2. 1. 추천! 게임 IP자료실 (야한사진을 라는 사람 정말 가만 안둘 꼬야~~!!)
   12.월간 PC 파워 (PC게임의 모든 것이 있는 곳~~!!)
   21.용산 가격 정보 (한물 간 게임의 가격부터 요즘 뜨는 하드웨어의 모든 정보가 한눈에.)
   24.파워! 게임 동 (게임동아리 부터 스포츠까지 모든 동호회가 여기에..각 동아리 시샵 선착 순 모집 중입니다~~)
3.월간 PC 파워 !! 그중 에도 특종 란을 지켜 봐 주세요
4.무엇인가 새로운, 감각 적인 정보 를 올리고야 말테야
5. 코만도스가 되고 싶은 유저 들에게는 막강 화력의 기관총을.. 라라가 되고 싶어 하는 유저 들에게는 멋진 쫄티와 핫팬츠를 드리고 싶습니다. (구할 수만 있다면.)

이름: 왕떡이
나이: $2^{*} - \alpha + 100 - 51$
I D: power O4

1. 오락실에서 보드게임류(테트리스 버블버블, 뿌요뿌요,마작 게임 등)와 슈팅게임류(라이덴, 겜야를 생각잘 안남등)이 있다. 액션은 스트레스쌓일때 가끔. 그리고 슈팅겜도가끔.
2. 4. 소근소근채팅방 (⇔ 거의폭주지대)
   23. 카페만화방이죠.. 채팅방의터줏대감이 바로접니다. ^.^
3. 수다떨기가장 좋은채팅방.. 거의쉴새없이온자 떠들죠.
4. 채팅이 아니면죽음을 달라~~!
5. '게이머'를 인정사정없이 사랑해 주세요..^^

이름 : 손세임
나이 : 20 + α
I D : power O2

1. 즐겨하는편입니다. 특히슈팅겜을 좋아하죵..
2. 2. 게임잡지&게임방
   13. 머그상국지
   14. 파워퀴즈
   26. 자가인해봇접속
3. 헉~ 쩝.. 없는디.. 아직까정은.. 그래도
   2. 게임잡지&게임방^^; (저 나이많이안 먹었시유~ 40대로보지 마란말이야~~)
4. 유저입장에서운영자를 보고,운영자입장에서 유저를 보자
5. 제발불법자료는 올리지 말아주세여~ 확인하느라 힘들어요T_T

경 축

전국 게임기 서비스망 구축

1. 매장 순회 서비스점

- 서울지역: 21세기게임 (02-685-2288)
- 경인지역: 공성전자 (0331-225-6298)
- 광주지역: 신세계C&C (062-953-5530)
- 부산지역: 홈게임 (051-647-1778)
- 대구지역: 토탈게임 (053-781-2789)
- 대전지역: 게임월드 (042-254-6342)

2. 일반 서비스점

가. 서울 인천 경기지역

- 서울 양천: 엘리트전자 (02-606-3444)
- 서울강서: 목동하이마트 (02-645-3300)
- 서울동대문: 마리오동산 (02-269-8278)
- 서울도봉: 수유삼성 (02-983-0637)
- 서울노원: 상계하이마트 (02-952-2363)
- 광명: 21세기 (02-685-2288)
- 서울용산: 게임프러스 (02-704-2267)
- 성남: 아시아전자랜드 (0342-731-8255)
- 분당: 게임마트 (0342-713-2320)
- 부천: 준테크 (02-696-7524)
- 인천남동: 현우전자 (032-467-3116)
- 인천중구: 나래 (032-575-5912)
- 수원: 공성전자 (0331-225-6298)
- 일산: 세계로전자 (0344-907-3203)
- 의정부: 종합가전 (0351-875-3654)
- 안산: 게임메니아 (0345-410-6629)
- 안산: 다농마트 (0345-403-8574)
- 이천: 요술궁전 (0336-638-4629)
- 과천: 글하나더 (02-503-1092)

나. 대전 충청 강원지역

- 대전: 게임월드 (042-254-6342)
- 춘천: 학생백화점 (0361-252-3536)
- 홍천: 게임왕국 (0361-256-1635)

다. 부산 경남지역

- 부산서면: 게임메니아 (051-818-2890)
- 진주사천: 모방과창조 (0591-761-9930)
- 울산: 게임프라자 (052-212-0737)
- 마산창원: 게임랜드 (0551-287-7963)

라. 대구 경북지역

- 대구중구: 팔팔랜드 (053-421-5916)
- 포항: 현대게임마트 (0562-272-6286)
- 안동: 게임왕국 (0571-855-6669)
- 상주: 게임천국 (0582-535-7106)
- 김천: 삼성게임프라자 (0547-433-9365)
- 구미: 게임천국 (0546-455-6587)
- 구미: 전자랜드 (0546-451-0610)

마. 광주 전라 제주지역

- 광주서구: 신세계C&C (062-953-5530)
- 광주북구: 게임프라자 (062-268-7707)
- 전주: 삼경게임 (0652-285-2390)
- 순천: 현대게임마트 (0661-752-2918)
- 서귀포: 토탈게임 (064-33-4436)

한국 가정용 게임 산업 협회에서는 게임기 유저들이 전국 어디서나 원하는 서비스를 받을 수 있도록 각 시도마다 지정 게임기 수리점을 선정하는 작업을 일차 마무리하여 위와 같이 발표합니다.

각 서비스점에서는 협회회원사가 유통시킨 모든 게임기를 종류와 브랜드에 상관없이 수리해 줍니다. 국산게임기중 무상보증기간이 지났거나 보증수리기간 중이라도 고객의 과실로 고장난 게임기와 모든 수입게임기는 유상으로 수리해 드립니다.

고객 여러분들의 많은 이용과 사랑을 기대합니다.

매장 순회 서비스점은 대도시에서 인근 게임기 매장들을 방문하여 직접 수리대상 게임기를 수거한후 고객과 전화접촉하여 해당매장을 대신해서 써비스업무를 처리해 주며, **일반 서비스점**은 고객의 직접 방문이나 호출에 따라 수리업무를 해주는 역할을 합니다.

게임기 서비스망 구축작업은 1차에 이어 **현재 선착순으로 2차 모집을 계속하고 있아오니 많은 응모바랍니다.** 수리기술은 부족하더라도 의욕만 있으시면 당 협회에서 기술교육도 계획하고 있습니다. 주저하지 마시고 전화해 주십시오.

만족한 서비스는 새로운 고객창출과 연결되며 IMF의 어려움속에서 작지만 수리비 수입도 생업에 보탬이 되리라 믿습니다.

앞으로 회원사에서 제조 · 수입 · 유통시키는 모든 게임기에는 서비스점 상호와 전화번호가 인쇄되어 서비스점의 지역내 홍보가 강화될 것입니다.
참고로 당 협회 전국 서비스망에 가입하고자 하시는 분은 의무적으로 회원으로 가입하셔야 하며 회비는 년간 10만원입니다.

가입문의는 엘리트전자 전화 02-606-3444로 지금 바로 연락주십시오.

한국 가정용 게임 산업 협회

PlayStation NINTENDO64 SEGASATURN 수리 전문점

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여 판매는 않습니다!

-i o
+BIO

부품 다량입하

PS용 호환 IC일본 버전↔미국버전

PS 5500용 모터드라이브 IC

게임보이(미니컴보이)포켓용 액정

-i o
+BIO

최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프러스

서울시 용산구 나진상가 12동 가열 214호(하나은행 정문앞)
Tel: 02-704-2267
하나은행
113-193070-00108
윤원중

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호
Tel: 051-818-2890
부산은행
085-12-013974-0
이진성

부산

국산 게임기 불가능한 꿈인가?

-일본이 하면 우리도 한다-

우인회: 현 한국가정용게임산업협회 회장/구 (주)아프로만 기획팀장

가정용 게임기의 역사는 1980년대 초반 미국 아타리사의 「아타리」, 일본 닌텐도의 「패미콤」, 일본 세가의 「세가 마스터」 등이 주축이 되어 시작되었으며, 특히 1983년에 발매한 닌텐도의 패미콤은 84년에는 100만대, 85년에는 300만대를 돌파하는 경이적인 기록을 세웠고, 닌텐도가 아타리와 세가 등 경쟁사들을 따돌리고 독주하다시피 하면서 일본의 독점적 시장을 예고한다. 이후 아타리 사는 휴대용과 16비트 게임기에서도 한번 더 일본업체들과 경쟁을 시도해보지만 결국 자신의 홈그라운드인 미국시장마저도 닌텐도와 세가에 내어주고 완전히 굴복하고 만다. 다국적 기업형태로 출발한 미국의 「3DO」마저도 이후 일본 소니 「플레이 스테이션」에게 패배, 현재까지 일본만이 유아독존 식으로 세계 가정용게임기 시장을 독점하고 있다.

한국을 포함한 대만 중국 등지에서 생산 · 판매되는 여러 가지 유형의 게임기는 모든 것이 일본제품을 모방하거나 복제한 것으로 여전히 세계 가정용게임기 시장은 일본제품과 그 유사품들로 이루어진 가히 일본판이라 해도 과언이 아니다.

게임업계의 많은 사람들이 우리가 언제까지 일본제품만 팔고 있어야 하는가 하는 비분강개([illegible]) [illegible]의 자문에 빠지곤 하는데, 이런 상황에 압도되어 미국도 경쟁에 실패한 일본을 어떻게 이길 수 있겠냐고 낙담하기만 하는 실정이다. 그러나 이 세상에 불가능이 있는가. 일본이 하는데 우린들 못하랴. 발상만 바꾸면 간단히 보이는 것을. 그렇다고 유치한 공상을 이야기하자는 것은 더욱 아니다. 우리에게도 가능성이 있다는 것을 충분히 과학적으로 설명할 수 있다. 크게는 자동차, 조선, 반도체가 그렇고 작게는 PC게임이 그렇다. 처음엔 모든 사람들이 일본을 쫓아서 대등한 경쟁을 하겠냐고 생각했지만, 가능성을 믿고 노력하면 될 수 있다는 것은 수많은 예로써 증명됐다.

국내에서 처음 PC게임을 만들어 '성공' 했다고 할만한 것은 1988년 (주)아프로만이 만화가 김수정씨로부터 「둘리」 캐릭터의 사용허락을 받아 SKC Soft-land 상표로 「우주전사 둘리」를 발표하여 예상치 못한 히트를 한 사건일 것이다. 그때만 해도 우리가 요즈음처럼 PC게임에서 일본이나 미국의 수준에 근접하여 수출까지 하리라고는 상상도 할 수 없었던 일이었다. 필자가 그때 김수정씨에게 준 '로열티'는 지금 생각해보면 하나의 해프닝이다. 그 로열티는 게임을 너무 좋아하는 김수정씨 자녀에게 당시 최고의 인기게임이었던 MSX용 롬 팩을 원하는 대로 선물해 주는 것이었고, 또 게임을 제작한 중학생에게는 청계천 조립 8비트 애플컴퓨터 1대를 선물하는 것이었기 때문이다. 어찌되었건 필자가 작명한 「우주전사 둘리」는 상당한 흑자를 남겼지만 '교육용 PC는 16비트로 한다'는 정부의 갑작스러운 정책발표로 그때까지 주류를 이루었던 8비트 애플 컴퓨터 시장이 괴멸되면서 8비트에 매달리던 발아기의 PC게임도 한동안 동면기에 접어들게 된다. 우여곡절을 겪은 후지만 그로부터 10년 후인 오늘 우리는 국산 PC게임으로 놀라운 발전을 보게 되었으니 불가능을 논하고 있을 필요는 없다하겠다. 상황은 가정용 게임기도 마찬가지라 생각된다. 1987년 대우전자에서 MSX시스템으로 「재믹스」라는 게임기를 국내에서 처음으로 출시했을 때 누구도 상상할 수 없었던 일이 벌어졌다. 당시 백화점 바이어들이 물량확보에 혈안이 될 정도로 재믹스가 히트를 한 것이다. 대우는 몇 년 후 대만제 싸구려 패미콤과 거대 재벌사들의 일본 게임기 삼성 겜보이와 현대컴보이 수입 · 판매로 가격과 게임내용 등 상품경쟁에서 분루(憤淚)를 마시게 되지만 이는 우리에게 시사하는 바가 크다.

LG전자가 1994년 미국 3DO사에 출자하고 당시만 해도 최첨단 32비트 CPU를 탑재한 3DO ALIVE란 게임기를 출시하고 미국으로 수출까지 하자 국내에서는 상당한 기대들을 하기 시작했지만 이 또한 소프트웨어 소싱과 영업전략 등에서 실패하고 급기야는 일본 소니의 플레이 스테이션과의 경쟁에서 탈락하고 마는 비운을 맞는다. 재믹스와 3DO는 비록 CPU 기술은 외국산이지만 하드웨어 자체는 어느 면으로 보나 국산이라고 떳떳하게 말할 수 있다는 점에서 삼성과 현대가 일본 세가나 닌텐도와 제휴하여 발매한 게임기들이 부품, 모형, 영업제한 등에서 일본제품임이 명백한 것과 극명한 대비를 이룬다.

우리도 국가 프로젝트로 게임기 CPU만 독자 개발하여 절대불가능한 일은 아니다. 외국과 합작으로 개발도 가능하다 국내 반도체회사에서 마스킹하여 게임기 제조사들에게 오픈하기만 하면 현재 국내에서 8비트 패밀리를 만들고 있는 수많은 게임기 제작사들이 다양한 모델로 자유 경쟁적으로 생산 · 판매 · 수출하여 단숨에 국산 게임기의 명성을 세계에 날릴 수 있을 것이다.

국내 게임기 제작사들은 현재 월간 약 2만대를 생산 · 판매하고 있으며 때로는 수출까지도 하고 있다. 이들에게 개발비가 제외된 CPU만 공급된다면 중소기업 특유의 경쟁력으로 값싸고 잘 좋은 게임기를 양산할 수 있다고 자신하고 있으며 현재 한국가정용게임산업협회의 미래 프로젝트도 여기에 포커스를 맞추고 있다. 한국가정용게임산업협회의 모든 회원들이 한발한발 느리지만 굳건한 우리 것, 우리 게임기를 만들어 세계 만방에 떨칠 때까지 업계의 모든 사람들과 단결하고 정부와 학계의 관련자들을 설득하여 하면 된다는 정신으로 나아갈 결의에 차 있다.

아무리 우리가 값싸고 잘 좋은 국산게임기를 만들어 낸다한들 역시 게임기는 게임기 자체가 아니라 게임의 질이 말해주는데 소프트웨어는 어떻게 할 것인가 하는 의문이 있다. 그러나 이 또한 절대 불가능이 아니다. 현재의 국내 시장만 보아도 일부 매니아급 소비자를 제외한다면 아직도 게임기의 80-90% 이상 고객은 1980년대의 패밀리에 만족하고 있으며, 이런 수준이면 지금 당장도 우리 나라 기술로 얼마든지 만들 수 있다. 유아원부터 게임을 하다가도 대부분의 어린이가 초등학교 고학년부터는 PC게임으로 이전하기 때문에 게임기의 절대고객은 역시 5살부터 10살까지의 나이어린 아이들이다. 이점을 감안하면 게임내용이 반드시 매니아용으로 마냥 고기술 고난도로만 치닫지 않아도 상품성은 유지된다고 본다.

하드웨어 CPU를 개발하면서 PC용으로 개발된 게임을 쉽게 컨버전할 수 있도록 만든다면 국내 PC게임 개발진들이 만든 게임을 약간의 수정만으로 게임기용으로도 그대로 사용할 수 있기 때문에 국산 게임기 소프트웨어도 문제가 없다. 상황이 이렇다면 국산 게임기 소프트웨어도 문제가 없다. 이제 남은 것은 우리들의 믿음과 신념이다. 일본이 하는데 우리가 못하랴. 조선도 일본을 따라잡고 메모리 반도체도 일본을 능가하는데 까짓 거 조그만 게임기 하나야 문제가 되랴. 믿음과 신념으로 지금부터 시작해야할 일이다.

국내 뉴스

News

디지픽스, 「버스터 무브」와 같은 댄스게임 만든다

국내 업소용 게임 개발사인 디지픽스가 「버스터 무브」와 같은 댄스 게임을 제작, 내년 초 발매를 개시한다.

「펑키볼」을 비롯 업소용 게임 개발 및 아케이드 하드웨어 개발사인 디지픽스가 이번에 소개할 댄스 게임은, 뮤지션으로 잘 알려진 손무현씨가 직접 13곡 전부를 작곡했으며 전문 랩퍼 들을 기용했다. 또한 리얼한 댄스 모션을 구현하기 위해 전문 댄서에게 의뢰, 게임의 완벽성을 기하고 있다.

이 댄스 게임은 2인 동시 플레이시의 대전성을 강하게 가미, 「버스터 무브」와는 비교가 안될 정도의 게임성을 강조하고 있다는 게 담당자의 설명이다. 또 12월 19일부터 개최되는 「어뮤즈월드」 전시회에 참가, 댄스 게임을 비롯해 레이싱 게임, 건 슈팅 게임 등 다양한 장르에 걸쳐 자사의 게임을 소개할 예정이라고 한다.

문의: 디지픽스 엔터테인먼트 (02)598-3541

FF 무비에 국내업체도 제작 참여

국내 모 게임업체에서 스퀘어의 디지털 영화 「파이널 판타지 더 무비」의 일부 제작을 담당하게 될 예정이다. 이 회사 관계자의 말에 따르면 수개월 전에 스퀘어 사와 이번 작업에 대한 계약을 체결했으며 지난 11월 말에는 「파이널 판타지 더 무비」를 담당하고 있는 주요 프로듀서들이 직접 회사를 방문하여 이번 외주 작업에 대한 회의를 가졌다고 한다.

현재 스퀘어USA 호놀룰루에서 제작중인「파이널 판타지 더 무비」는 전세계에 2001년 동시에 개봉될 예정이다.

PC 게임방, 무허가 업소인가, 게임산업 규제 일관 정책의 표본인가

지난 12월 PC 게임방을 공중위생법에 근거, 컴퓨터게임장으로 허가를 받도록 한 문화관광부의 행정지침에 관해 PC 게임방 업주들이 강하게 반발하고 나섰다.

문광부에서는 다른 영업을 하면서 게임영업을 하는 것은 공중위생법에 근거, 컴퓨터게임장이므로 공중위생법에 따라 컴퓨터게임장업으로 허가를 받고, 컴퓨터게임장 관련 기준 시설 및 기타 관련 법규를 준수해야 한다고 주장하고 있다. 이에 문광부는 12월 31일까지로 행정지도 기간을 두고 그 기간 동안 PC 게임방은 전부 컴퓨터게임장으로 허가를 받아야 하며 그 이후 허가를 받지 않은 업소에 관해서는 무허가 업소로 단속·규제하겠다는 입장을 밝히고 있다. 이에 관련 PC 게임방 업주들은 「(사)한국 인터넷 PC 대여업 협회」라는 PC 게임방 단체들의 협회를 지난 11월 30일 여의도에 있는 전경련 회관에서 발족, 문광부의 이와 같은 행정에 강하게 반발하며 나서고 있다. 한국 인터넷 PC 대여업 협회는 이번 문광부의 PC 게임방을 컴퓨터게임장과 동일 범주 안에 넣어 관리·단속하려는 것은 시대의 흐름을 이해하지 못한 탁상공론식 발상이며, 시대착오적 발상이라며 문광부 행정지침 철회를 강력하게 요청하고 있다. 이번 행정지침과 관련, 한국 인터넷 PC 대여업 협회는 행정 소송까지도 불사할 방침으로 있어, 이번 문광부와 업계의 충돌이 어떤 식으로 전개되는가에 따라 전국적으로 1,000여 개에 이르는 PC 게임방 사업의 향방이 정해지게 됐다. (자세한 내용은 48P 관련기사 참조)

한국 인터넷 PC 대여업 협회 창립대회

모든 GB게임을 N64로 즐긴다-64GB팩 국내에도 등장 예정

모든 GB게임을 N64로 즐길 수 있는 GB용 주변기기가 곧 국내에도 등장할 예정으로 있어 귀추가 주목된다.

용산전자상가의 한 업체에 따르면 이 주변기기는 지난 8월 1일 닌텐도에서 발매한 N64용 「포켓몬 스타디움」에 동봉되어 있던 GB팩이, 64GB팩이라는 새로운 이름으로 발매된 것이라고 하며, 이 업체는 일본과 국내 유저들의 64GB팩에 대한 반향을 좀 더 지켜본 후 국내에도 정식 유통할 예정인 것으로 알려졌다. 보통 GB팩은 포켓몬 관련 시리즈에 한해서만 N64와 GB의 호환이 가능했던 것에 반해 64GB팩은 모든 GB용 게임을 64GB팩에 꽂아 컨트롤러에 끼우기만 하면 N64로도 GB게임을 즐길 수 있어 GB나 N64 유저에게 색다른 붐을 일으킬 것으로 보인다.

턴 테이블에서 이번엔 춤이다!!

「비트 매니아」에 이은 코나미의 아이디어가 돋보이는 새로운 댄스 게임 「댄스 댄스 레볼루션」이 국내에 수입됐다.

이 「댄스 댄스 레볼루션」은 모니터에 표시된 화살표를 보고 발 놓는 곳에 위치한 화살표를 맞춰 밟는 게임으로, 경쾌한 음악과 모니터에 등장한 캐릭터의 화려한 댄스 실력이 흥미를 끈다. 국내에는 지난달 롯데월드에서 인컴 테스트에 들어갔으며, 게이머 사이에서도 대단한 인기를 끌고 있다고 수입자는 설명하고 있다. 「비트매니아」에 이은 「댄스 댄스 레볼루션」은 그 동안 격투게임에 식상해 있던 아케이드 유저들에게 새로운 재미를 선사함은 물론, 게임의 새로운 장르를 개척했다는 점에서 업계에서도 각광을 받고 있다.

앞으로 카페에서 일본 영화·애니 상영 못 한다

앞으로 만화, 애니메이션 카페에서 일본 영화 및 애니메이션 상영이 금지된다.

지난 23일 공연예술진흥협의회의 심의가 나지 않은 「사무라이」, 「실락원」, 「원령공주」등을 카페를 찾아온 대학생을 상대로 상영해 온 카페 2곳을 한국영상음반협회가 음반 및 비디오물에 관한 법률위반 혐의로 검찰에 고발조치 했다.

한국영상음반 협회는 그 동안 신촌·홍대·대학로 등 대학가 밀집 지역에 주로 대학생 고객을 상대로 불법 일본 영상물을 상영해 온 이들 카페를 고발, 앞으로 일본대중문화 개방 조치에 따라 영화 카페와 만화카페에서 일본 영화·비디오 상영과 관련해 더욱 강력한 조치를 펼 방침이라고 한다.

실락원

한국가정용게임산업협회(KHEIA) 추계 체육대회 개최

한국가정용게임산업협회(회장: 우인회)가 지난 11월 8일 인천 대공원에서 회원사간의 친목을 다지기 위한 추계 체육대회를 가졌다.

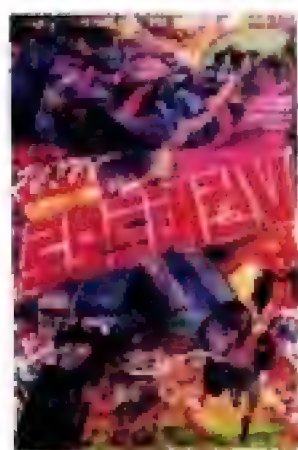
초겨울의 쌀쌀한 날씨에도 불구하고 가족을 동반한 회원사의 직원들 60여 명이 참가한 이 대회는 제조와 유통으로 팀을 나누어 각종 구기종목과 산행 등의 프로그램을 통한 회원사간의 친목을 도모한 자리였다. 이날 가정용게임산업협회가 보여준 단합된 모습을 볼 때 이 협회가 다가올 비디오게임 시대의 중심적 역할을 맡을 건실한 단체가 되어 줄 것으로 기대된다.

PC게임방 요금도 카드지불 시대

PC게임 「스타 크래프트」의 폭발적인 인기로 우후죽순 생겨나기 시작한 PC게임방에 IC카드를 이용한 새로운 요금징수 시스템이 등장했다.

한국통신카드(대표 김노철)가 개발한 이 시스템은 「PC게임방 자동과금시스템」으로, CD롬과 같이 생긴 '리더기'에 카드를 꽂아야만 PC를 사용할 수 있어 사업주와 고용자간의 수입금 시비와 부정사용 등 기존 게임방의 사업 운영상의 어려움을 해결해 줄 것으로 보인다.

이 시스템은 1개 사업장 당 발급시스템 1식에 PC마다 1대씩 설치되는 리더기와 IC카드 100매를 기본 시스템으로 구성, 공급할 예정이며 외장형과 내장형의 2종류를 개발하여 PC게임방 사업주들에게 커다란 도움이 될 것이라고 한국통신카드는 밝히고 있다. 한국통신 카드는 또 PC게임방 자동과금시스템은 원주에서 가장먼저 운용되기 시작되었으며, 곧 수도권지역에서도 활성화 될 것이라고 덧붙였다.

문의: 3282-3251-5

21C형 「로봇 태권 V」, 20여 년만에 부활!

20년 전 일본에 「마징가 Z」가 있었다면 한국에는 「로봇 태권 V」가 있었다. 지금 20대~30대들에게는 추억으로 남아있을 국산 애니메이션 태권 V가 20여 년만에 TV 시리즈로 부활한다.

이번 TV 판 태권 V는 2000년 시드니 올림픽 정식종목에 태권도가 채택된 데 따른 것으로 태권도의 우수성을 애니메이션을 통해 홍보하겠다는 목표아래 신원 프로덕션이 제작하고 있다. 이 태권 V 시리즈는 2000년 상반기 중 KBS를 통해 22분 26부 작으로 방영될 예정이며 파트별 책임제를 도입, 완성도를 높일 예정이다. 이 외에도 태권 V는 완구 등, 기타 프랜차이즈 사업에도 활용될 것이라는 것이 신원 측의 설명이다.

LG인터넷 Mplayer서비스 가입자 1만명 돌파!

최근 PC 게임방의 성행으로 네트워크 게임에 대한 관심이 깊어지고 있는 가운데, 안방에서 편하게 즐길 수 있는 네트웍 서비스가 인기를 얻고 있다. 그 중 TEN, 드왕고, Engage 등과 함께 전세계적인 네트워크 게임산업을 이끌어 가고 있는 대표적인 서비스인 LG인터넷의 Mplayer 서비스의 국내 가입자가 1만 명을 돌파, 인터넷 네트워크 게임시대 본격 개막을 알리고 있다.

Mplayer는 현재 전세계 100만의 회원을 확보하고 있고, 야후! 인터넷 라이프, PC Gamer, CGW, Gamespot에서 최고의 네트웍 게임 서비스로 선정되기도 했다. 그리고 현재 「레드얼럿」, 「퀘이크 1, 2」, 「에일리언 슬레이어」, 「맥 커멘더」 등 인기 게임에 더해 곧 다섯 종류의 게임이 더 선보일 예정으로 있어, 그 동안 혼자 게임을 즐기거나 게임방을 찾아가야만 네트워크 플레이를 할 수 있었던 게이머들에게 많은 호응을 얻고 있다.

완벽한 한글화와 가입비가 무료인 것이 가장 큰 장점인 이 서비스가 지난 9월 1일 본격 서비스에 들어간 후 70여일 만에 가입자 1만 명을 돌파하는 저력을 보인 것이다.

또한 Mplayer는 단순히 외국 게임들의 네트워킹 서비스에 머물지 않고, 국산 네트워크 게임들의 해외진출에도 적극적으로 나서고 있어 국내 게임 업계로부터 주목을 받고 있다. 그리고 12월 중에는 Mplayer Japan을 준비중인 일본 회사들과 협력체계 구축을 위한 협약을 체결할 예정으로 있어 일본에서 개발되는 PC용 네트워크 게임들의 서비스가 가능해 질 예정이다.

한국의 드림캐스트 가격은 원가 × 알파?

일본에서 DC가 발매된 11월 27일, 국내 게임기 판매의 메카라고 할 수 있는 용산, 테크노마트 등의 게임 매장들은 이 날 오전에는 아예 문을 열지 않았다. 유명무실한 '예고제' 불시 단속 때문.

DC 국내 발매!!

오후 늦게 일제히 문을 연 게임 매장들은 수없이 들어오는 드림캐스트 구입 문의에 곤욕을 치루어야 했다. 실제 DC를 입수, 매장에 비치하고 있는 곳은 불과 몇 곳에 불과했고, 간신히 그런 매장을 발견했다 하더라도 '이미 예약을 모두 받은 상태여서 판매할 수 없다' 라는 식. 따라서 힘들여 매장을 찾은 구매자들은 빈손으로 귀가할 수밖에 없었다.

예약 가격은 무려 80여 만원을 호가하고 예약 없이 구매하기 위해서는 그 이상의 가격을 지불해야만 했다. 실제 드림캐스트의 일본 판매가는 29,800엔이다. 현재의 환율로 볼 때 대략 31만원 정도, 동시 발매 소프트 중 가장 인기 있는 「버추어 파이터 3 tb」가 5,800엔으로 대략 6만원 정도라고 볼 수 있다. 40만원에 못 미치는 게임과 하드웨어가 대한해협을 건너오며 곱절의 가격으로 둔갑한 것이다.

판매상들은 '일본 내의 물량이 부족하기 때문에' 라는 이유로 높은 가격을 정당화시키려 하고 있지만, 실상은 새 하드웨어 발매에 따른 폭발적인 수요와 그에 따른 특수를 노린 상술이라는 유저들의 비판의 목소리가 높았다.

'메뚜기도 한철' 식의 폭리 상거래 문화가 잔존하는 한 국내 게임 유통 정상화의 길은 머나먼 외국의 이야기일 뿐이다.

드림캐스트를 판매하고 있는 용산의 한 게임점

해외뉴스

News

닌텐도, 환차익으로 9월 중간기 경상익 대폭 증가

닌텐도는 지난 17일 발표한 98년 9월 중간결산 결과 경상이익이 전년동기 대비 28% 증가한 630억엔을 기록했다고 발표했다. 이는 엔저에 의한 환차익 85억엔의 발생이 가장 주요한 역할을 담당했으며 이와는 반대로 전년동기는 61억엔의 환차손이 발생했었다. 하지만 매상고는 전년 대비 1% 감소했으며 이는 64비트 가정용 게임기 '닌텐도64'의 가격인하 및 컬러액정 부착 휴대형 게임기 '미니 컴보이 컬러'의 발매가 10월로 연기된 것이 가장 큰 영향을 미친 것으로 분석되었다.

현재 닌텐도64의 판매대수는 일본국내가 16% 감소한 36만대, 해외가 34% 감소한 329만대이며 소프트는 일본국내가 12% 감소한 253만개에 머물렀지만 해외는 2,343만개로 88% 증가해 여전히 일본국내 보다는 해외에서의 높은 판매율을 보이고 있으며 이로 인해 환차손이나 환차익이 경상익에 큰 영향을 미치고 있다.

극장용 '포켓몬' 제 2탄은 내년 개봉

일본 토호는 지난 11월 24일 극장용 애니메이션 「포켓몬스터」 제 2탄을 내년 여름방학에 맞춰 개봉한다고 발표했다.

한편 올 여름방학에 맞춰 일본에서 개봉된 극장용 애니메이션 「포켓몬스터」는 배급수익 41억엔, 관람객수 600만명을 기록하는 대히트를 기록한 바 있다. 또한 이번에 제작되는 극장용 애니메이션 「포켓몬스터」 제 2탄은 제작비만도 전회의 2배에 가까운 7억엔 정도를 예상하고 있으며 TV에서는 볼 수 없을 정도(?)의 장대한 스케일로 제작될 예정이라고 한다.

「두근두근 메모리얼」 OVA, 내년 봄 발매

국내에서도 많은 팬들을 보유하고 있는 「두근두근 메모리얼」의 오리지널 비디오 애니메이션(OVA)이 현재 제작 중인 것으로 밝혀졌다.

OVA의 타이틀의 제목은 「두근두근 메모리얼(ときめきメモリアル:가칭)」. 한편 「두근두근 메모리얼」은 지난 1994년 PC엔진용으로 최초 발매되어 선풍적인 인기를 끌었던 미소녀 연애 시뮬레이션의 원조격인 작품이다.

이번에 발표된 애니메이션의 내용에 관해서는 일단 게임의 내용에 기본을 두었으며 「두근두근 메모리얼」의 인기 캐릭터는 총출연하게 될 전망이라고 한다. 제작은 일본 스튜디오 피에로, 발매는 1999년 봄으로 전 2권으로 나뉘어져 있으며 LD 판도 동시 발매될 계획이다.

DC용 음성인식 소프트 내년 봄 발매

앞으로 세가에서 발매될 드림캐스트용 주변기기 중 하나인 '마이크 디바이스(가칭)'. 이 주변기기는 음성 인식 단말기로서 사용될 예정으로 이 액세서리를 이용한 드림캐스트용 소프트가 최초 공개되었다. 이번에 공개된 타이틀의 제목은 「씨 맨」, 제작사는 비바리움이며 내년 봄 발매될 예정.

플레이어는 이 소프트를 이용, 사진에서 보는 바와 같은 인어의 모습을 하고 있는 인공지능 생명체(씨 맨)에게 마이크를 통해 말을 걸 수 있다. 한편 씨 맨은 이러한 정보를 기록, 학습을 진행시키기도 하고 플레이어에게 질문을 던져 오기도 한다.

미니 게임기로 등장하는 「비트 매니아」

아케이드의 대히트에 이어 PS, 국내에서는 PC용에서도 대히트를 기록하고 있는 코나미의 「비트 매니아」가 크리스마스를 겨냥한 이번달 23일 LCD 미니 게임기로 발매될 예정이다.

물론 기본적인 조작방법은 아케이드나 PS용 「비트 매니아」와 같이 게이지를 보면서 리듬에 맞춰 음악을 완성해 나가는 것. 하지만 이번에 발매되는 LCD형 「비트 매니아」는 이어폰 단자가 내장되어 있어 시끄러운 길거리에서도 충분히 재미를 느낄 수 있도록 제작되었으며 턴테이블에 의한 스크래치도 가능하다. 수록곡은 모두 6곡이며 일본내 희망소비자가는 2,980엔이다.

사진은 상품 이미지 사진

PS2용 칩 개발 중?

지난 11월 9일, 일본경제신문의 자회사인 일경BP사의 홈페이지에 놀랄만한 뉴스가 폭로되었다. 그 주요한 내용은 PS2(플레이 스테이션2-가칭)의 신호처리용 프로세서와 마이크로 콘트롤러 등의 칩에 관한 내용으로 보도된 자세한 내용은 아래와 같다.

'소니 컴퓨터 엔터테인먼트와 도시바가 공동으로 개발하고 있는 「가정용 게임기」용 신호처리 프로세서와 RISC형 마이크로콘트롤러의 개요가 밝혀졌다. 소니가 개발에 참여하는 가정용 게임기용 칩인만큼 「플레이 스테이션」의 후속기에 사용될 것으로 보여진다.

한편 이 칩은 오는 1999년 2월 미국에서 개최되는 반도체 관련학회인 'IEEE'에서 공개될 예정이다.'

인터넷에서도 확인 가능!

'멀티미디어 그랑프리', 게임 관련업체 다수 수상

일본 멀티미디어 진흥협회 주최 '제 13회 멀티미디어 그랑프리 1998'의 발표와 수상식이 지난 11월 17일 열렸다.

일본에서 멀티미디어 관련 그랑프리로는 역사가 길고 권위도 높은 편인 이번 '멀티미디어 그랑프리'에서는 개인 수상 부분의 최고상인 'MMCA회장상'에 닌텐도의 미야모토 시게루씨가 수상하는 등 게임관련 업체들이 대거 수상의 영광을 안아 눈길을 끈다. 한편 'MMCA 아티스트상'을 파라파더 랩퍼의 시나리오를 담당했던 가빈씨가 수상했으며 이번에 신설된 '새로운 재능' 부분인 은날개 상으로는 'XI(sai)'의 기획, 제작팀인 'Shift'의 멤버가 수상의 영광을 얻었다.

CSK, 드림캐스트용 'MPEG 소프트웨어 디코더' 제공

세가의 드림캐스트 발매와 맞추어 일본 CSK 종합연구소는 드림캐스트용으로 MPEG 소프트웨어 디코더인 'CRI MPEG Sofdec'를 세가측에 제공했다고 발표했으며 세가는 이것을 드림캐스트의 표준 툴로서 채용하고 각 서드파티들에게 제공할 예정이라고 밝혔다.

'CRI MPEG Sofdec'는 드림캐스트 상에서 MPEG 비디오 규격(ISO/IEC 11172-2)에 기초한 영상을 재생할 수 있는 기능을 가지고 있다. 이 기술은 높은 압축율로 인해 디스크의 용량을 크게 절약할 수 있으며 MPEG의 경우 최대 50분의 1로 압축이 가능한 것으로 알려졌다. 따라서 1장의 디스크에 최대 약 2시간분의 영상을 담을 수 있으며 오디오면에서도 기존에 비해 높은 압축율을 가지고 있는 것으로 알려졌다.

또한 'CRI MPEG Sofdec'는 드림캐스트의 CPU를 50%만 활용하여도 풀 모션, 풀 스크린의 동영상을 실현할 수 있어 MPEG 재생 중에도 CPU 연산이 가능한 것으로 알려졌으며 이것은 실사 풍경 앞에서 캐릭터들이 격투를 벌이거나 고품위 무비에 CG를 겹칠 수 있는 능력이다.

한편 CSK 종합연구소는 현재 발매된 DC용 「버추어 파이터 3tb」 등 DC의 초기 4작은 물론 앞으로 발매될 「소닉 어드벤처」에도 'CRI MPEG Sofdec'가 사용될 것이라고 발표했다.

반다이, 소리만으로 즐기는 휴대 게임기 '오토게' 발매

반다이에서는 소리만으로도 게임을 즐길 수 있는 휴대 게임기 '오토게'를 발표했다. 이 오토게는 적기의 위치와 종류 등을 소리로 표현하며 헤드폰에서 들려오는 소리를 들으며, 적기를 파괴하는 시스템으로 구성되어져 있다. 한편 게임의 소리는 좌측과 우측 그리고 원근감을 느낄 수 있는 사운드 처리로 적의 이동을 리얼하게 느낄 수 있도록 되어 있다.

또한 미사일로 공격해 오는 적과 움직임이 다른 적도 등장하며 적기의 종류도 풍부하고 스테이지마다 보스도 등장한다. 한 스테이지를 클리어하면 적의 스피드가 빨라지며 난이도도 오르는 등, 단순히 소리로 즐기는 게임기이지만 실제의 슈팅 게임같은 느낌으로 게임을 즐길 수 있다.

「세가 랠리2」, 인텔 넥스트 어플리케이션 콘테스트 최우수 소프트 선정

인텔이 주최하는 'Intel Next Application Contest'는 펜티엄Ⅱ 컴퓨터의 성능을 최대한으로 살린 우수한 어플리케이션을 선발하는 컨테스트로 이번 컨테스트에서는 세가의 「세가 랠리2」가 그랑프리를 차지했다.

한편 이번 컨테스트에서는 지난 98년 1월~4월까지 68작품의 응모가 있었고 그 중에서 드림캐스트로 발매될 「세가 랠리2」가 영예의 그랑프리로 선출된 것이다. 「세가 랠리2」는 풍부한 질감 표현과 초고속의 3D영상이 높은 평가를 받은 것으로 알려졌다.

드림캐스트 액세서리 속속 등장

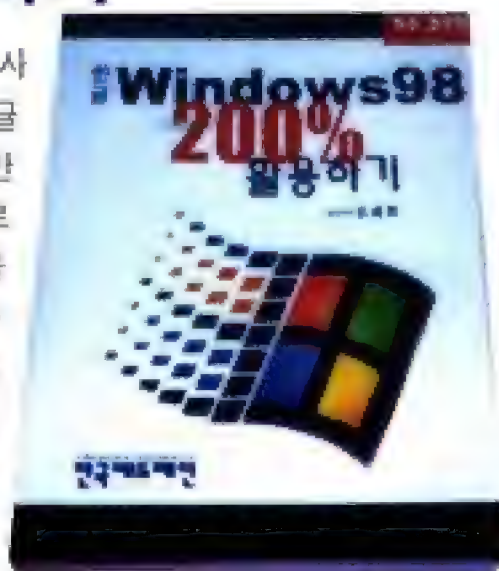
드림캐스트의 성공적인 발매(?)에 맞춰 드림캐스트의 기타 액세서리 정보들이 속속 공개되고 있다. 물론 예상되었던 액세서리들도 있지만 '마이크 디바이스'나 'VGA BOX' 등 생각치 못했던 액세서리들의 정보가 공개되면서 드림캐스트에 관한 관심을 더욱 높여 주고 있다. 따라서 이번에는 이미 공개된 드림캐스트용 액세서리들을 정리해 보았다.

제품 명	가격	발매시
기능		
콘트롤러	2,500엔	발매중
본체 기본세트에 1개 포함		
비주얼 메모리	2,500엔	발매중
게임 데이터를 저장, 보존, 공유할 때 사용		
아케이드 스틱	5,800엔	발매중
게임센터의 느낌을 거의 그대로 재현한 스틱형 콘트롤러, VF3tb 마스터를 위한 필수 장비		
키보드	4,500엔	발매중
드림 패스포트를 통한 인터넷 사용을 손쉽게 해주는 콤팩트한 키보드		
레이싱 콘트롤러	5,800엔	99년 1월 14일
레이싱 게임 전용 콘트롤러		
마이크 디바이스	미정	미정
낚시 콘트롤러	미정	미정
겟 배스와 동시발매 예정		
VGA BOX	미정	99년
PC용 모니터에 드림캐스트를 연결시켜 주는 장치		
진동팩	미정	99년
콘트롤러 상부에 접속시켜 진동 기능을 추가시키는 장치		
S단자 케이블	3000엔	발매중
S단자가 부착된 TV에서 고화질로 게임을 즐길 수 있다		
스테레오 AV케이블	1500엔	발매중
본체에 포함된 기본 AV케이블		
모뎀 케이블	700엔	발매중
모뎀과 전화선을 이어주는 케이블		

POWER 알림방

BOOK

한글 윈도우즈 98 200% 활용하기

한국에듀테인에서 윈도98 사용자들을 위한 지침서 「한글 윈도우즈 98 200% 활용하기」를 출판해 좋은 반응을 일으키고 있다. 이 책은 전혀 윈도를 모르는 사람부터 윈도에 대한 어느 정도의 지식을 가지고 있는 사람까지 윈도를 100%활용할 수 있게 입문서와 활용서에 들어갈 내용을 모두 포함, 두배의 효과를 얻을 수 있게 구성되어 있다. 한편 각 캡터에서는 본문에서 꼭 필요한 설명만을 다루고 부수적인 내용은 부록으로 두어 보다 재미있게 윈도를 접할 수 있도록 재미있는 Tip이나 Easter Egg들을 상세한 예제와 함께 수록해 놓았다.

- 출판사: 한국에듀테인
- 가격: 9,800원
- 문의처: 02) 637-2077

파이널 환타지VII

도서출판 에프. 원에서 파이널 판타지 가이드북인 「파이널 환타지VII」를 출판했다. 이 책은 전 세계적으로 600만개 이상이 판매된 스퀘어 소프트사의 명작 RPG 「파이널 판타지 VII」의 PC 버전을 공략한 가이드북이다. 게임상의 모든 대사와 이벤트, 팁 등이 수록되어 있으며 PC용 「파이널 환타지 VII」데모와 하드웨어 드라이브, 세이브 데이터, 동영상 등이 수록된 CD가 부록으로 제공된다.

- 출판사: 도서출판 에프. 원
- 가격: 11,000원
- 문의처: 02)584-1896~7

MOVIE

벅'스 라이프

「토이 스토리」의 픽사 스튜디오와 월트디즈니가 재현해 낸 완벽하고 흥미진진한 또 다른 세상 「벅'스 라이프」가 12월 12일 개봉을 앞두고 있다. 곤충의 눈으로 바라본 자연세계의 경이로운 풍경과 유쾌한 유머가 가득한 이 영화는 「토이 스토리」에 비해 제작 자체에만 10배 이상의 '컴퓨팅 파워'가 동원될 만큼 월등하게 진보된 기술로 태어난 3D애니메이션 테크놀로지의 총집결판이다. 두 눈을 사로잡는 볼거리에 심장을 뛰게 하는 스토리, 진짜보다 진짜 같은 곤충의 세계를 창조하기 위한 노력과 생생한 곤충들의 캐릭터를 나름대로의 깜찍하고 독특한 개성으로 연출한 「벅'스 라이프」에 관객들은 잠시도 눈을 뗄 수 없을 것이다. 게다가 깜짝 놀랄만한 이벤트가 엔딩장면과 함께 선보여 관객들에게 새로운 볼거리를 선사할 것이다.

- 개봉일: 12월 12일
- 문의처: 브에나 비스타 02)527-0260

에너미 오브 스테이트

크리스마스 이브, 영화 역사상 가장 충격적인 두뇌 액션 「에너미 오브 스테이트」가 개봉된다. 이 작품은 '한 사나이의 신분이 국가안보국에 의해 도용 당하는 악몽 같은 상황'이란 소재로부터 시작된 프로젝트이다. 여름 블록버스터 「아마겟돈」에 이은 제리 브룩하이머 제작군단의 초대형 겨울 액션으로 불순물 제로의 도망자 역에는 「맨 인 블랙」, 「인디펜던스 데이」의 윌 스미스가 주연을 맡았다. 또, 아카데미 남우주연상에 빛나는 진 해크만이 오랜만에 악역 이미지가 아닌 선한 배역을 맡아, 윌 스미스를 비밀리에 도와주는 정보브로커로 등장한다. 최첨단 장비를 동원한 추격자와 막다른 한계를 향해 속수무책으로 질주하는 도망자의 숨박이는 릴레이전, 12월 24일 모든 흑막과 실체가 낱낱이 공개될 것이다.

- 개봉일: 12월 12일
- 문의처: 브에나 비스타 02)527-0260

VIDEO

탱고 레슨

정열적이면서도 애절한 탱고와 사랑을 그린 영화 「탱고 레슨」.

「탱고 레슨」은 탱고 영화인 동시에 삶에 관한 영화이다. 탱고만 놓고 본다면 이 영화는 한편의 아름다운 댄스영화라 부를 만하다. 그러나, 예술은 인생과 분리된 것이 아니어서 서로의 예술에 매혹된 샐리와 파블로 사이에선 어느새 사랑이 발생한다. 상대편을 낯선 존재로 만드는 자기집중의 시간들을 겪으며 신뢰가 싹트자 온전한 상호 이해와 사랑의 시간이 등장하고, 탱고 레슨에 관련된 모든 대사는 바로 삶에 관한 의미 있는 말들로 해석되어 지면서 영화는 춤과 인생이 놀랍도록 닮아있다는 사실을 관객들에게 알려준다. 스텝을 밟기 전에 잘 생각하세요. 일단 밟으면 바꿀 수 없으니까….

- 출시일: 12월 예정
- 문의처: (주)영성프로덕션 02)3451-4800
- 고등학생 이상 관람가

바우와우

95년, 96년! 두 차례에 걸쳐 비디오로 출시되어 폭발적인 인기를 얻었던 애니메이션 시리즈 「바우와우」가 또다시 돌아왔다. 얼룩 점박이 개 바우가 펼치는 천방지축 말썽 대행진! 물지 않는 대신 끝내주게 웃기는 개, 요절복통 바우의 코믹 폭소탄이 당신의 배꼽을 빼놓을 것이다.

「바우와우」는 폭력적인 액션 스타일을 지양하고 코믹하고 친근한 동물캐릭터를 등장시켜 아이들과의 우정과 코믹한 해프닝을 주 스토리로 구성, 아이들과 함께 온 가족인 함께 올 겨울을 따뜻하게 보낼 수 있게 해줄 것이다.

- 출시일: 12월 예정
- 문의처: (주)영성프로덕션 02)3451-4800
- 연소자 관람가

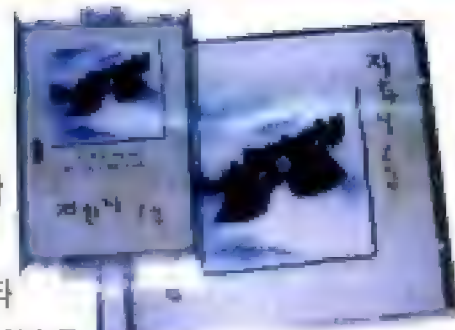
S.E.S 2

이번 앨범에서는 레게, 힙합적인 요소를 적절히 가미한 리듬과 멜로디, 그리고 요정끼리 대화하는 것 같은 Vocoder를 사용한 독특한 랩을 선보인 것이 특징이다. 게다가 타이틀곡인 'Dreams come true'에서는 멜로디와 주고받는 연주의 외로우면서도 청아한 느낌이 S.E.S의 소프트한 목소리와 잘 어우러져 노래제목과 같이 꿈과 현실간의 감미로움을 그대로 느낄 수 있을 것이다. 또한 겨울 앨범이니만큼 크리스마스를 배경으로 쓴 곡도 담겨져 있는데 곡명은 'Snow X-mas'. 시원한 멜로디에 Miami 리듬을 가미해 신선하고 깨끗한 느낌과, 종소리와 WowWow기타가 잘 어우러져 듣는 이에게 편안한 느낌을 줄 것이다.

●신나라 뮤직

자화상 2

나원주, 정지찬, 두명의 실력파 뮤지션들이 의기투합한 남성듀오, '자화상'이 다시 돌아왔다.
'자화상'의 음악은 요즘 흔하게 들리는 '신세대 스타일'과는 거리가 멀다. 오히려 잊고 있던 옛추억, 향수를 가만히 끄집어내 주는 그런 음악이다. 자주 들어도 질리지 않고 들으면 들을수록 새록새록 맛이 우러나는 그런 음악, 잔잔한 풍경을 담은 한 폭의 수채화처럼 맑고 담백하며 아름다운 음악, 그것이 바로 '자화상'의 음악이다. 이번 앨범에서 아주 어렵게 정한 타이틀곡은 앨범 첫 번째 수록된 '니가 내리는 날'은 어쿠스틱 피아노나 신디베이스가 잘 어울려진 슬픈 마이너 발라드 곡이다. 또한 이번 작의 특징이라면 첫 앨범에서 시도하지 않은 듀엣곡 '빠리아리아'가 담겨져 있고, 전문 작사가에서 작사를 맡긴 곡 '헤어진 후에'도 들어있다는 점이 좀 더 성숙함과 노력의 흔적을 엿볼 수 있다.

●도레미 레코드사

윙맨 포스

'윙맨 포스'는 로지텍사의 PC용 조이스틱으로 비행 시뮬레이션 등의 게임에 적합하게 설계되었다. 로봇 컨트롤 기술을 기반으로 한 케이블 드라이브 시스템인 I-FORCE를 채택하여 기어를 기반으로 한 포스 피드백 조이스틱류보다 조용하면서도 부드러운 동작을 가능하게 해준다. 또한 USB와 시리얼 포트, 두 가지 인터페이스에서 사용할 수 있는 특징이 있다.

●원산지: 중국
●문의처: 컴웨어 02)639-2573

아날로그 진동팩

'아날로그 진동팩'은 일본 호리전기에서 제작한 플스용 패드로 5가지 색상의 모델이 제공된다. 디지털, 아날로그, 네지콘, 아날로그 스틱의 4가지 모드를 지원하고 진동의 강약을 일반 진동, 슈퍼 진동의 2단계로 조절할 수 있으며 진동 기능을 끌 수도 있다.

●원산지: 대만
●문의처) AK 인터내셔날 02)717-9040~1

듀얼포스

미국 매드 캣츠사의 플스용 조이패드 '듀얼포스'의 신 버전이 출시된다. 기존 출시되었던 제품은 2개의 AAA 건전지를 필요로 했던 것에 비해 이번 제품은 듀얼쇼크 패드처럼 플스 자체 전원으로 작동된다. 이전 버전과 마찬가지로 모든 게임에서 아날로그 모드가 대응되며 터보 기능과 스틸어링 휠 모드 기능을 지원한다.

●원산지: 중국
●문의처: 게임본부 02)701-1667~8

바이오 그립 스틱

'바이오 그립 스틱'은 플스용 조이스틱으로 비행 시뮬레이션류의 게임에서 편리하게 사용할 수 있다. 스틱 손잡이에 4개의 발사버튼이 부착되어 있으며 슬로우 모션 기능과 터보 기능이 제공된다.

●원산지: 중국
●문의처: 게임본부 02)701-1667~8

무비카드 플러스(모델 004)

'무비카드 플러스'는 가마스의 골든 무비카드(모델 002)의 신 버전으로 기존의 비디오CD 재생 기능에 액션 리플레이 기능을 추가하였기 때문에 무비카드와 액플 카드를 교체하는 번거로움을 없앴다.

●원산지: 대만
●문의처:(주)센츄렐 02)701-1515

개성이 톡톡 튀는 나만의 공중전화

최근 한국통신카드측에서 선보인 자판기를 통한 전화카드 제작이 붐을 일으키고 있다. 자판기 카드는 이용자가 사용요금을 낸 뒤 즉석에서 자신의 사진을 찍어 이를 전화카드에 인쇄하는 방식으로 제작된다. 이 전화카드에는 90여종의 배경화면은 물론 자신의 사진까지 곁들일 수 있어 자신들만의 개성강한 문화를 갖고자 하는 신세대들 사이에서는 엄청난 인기를 누리고 있다. 또한 한국통신카드측은 삼성전자와 제휴, 사진전화카드에 스티커까지 곁들일 수 있는 매직 포커스란 무인자판기를 신상품으로 내놓아 카드자판기 문화에 신선한 바람을 일으키고 있다.

제 1회 스프리스 나라사랑 청소년 대상 시상!

한국 스포츠 유통의 지킴이 스프리스가 우리 청소년들의 애국심을 고양하고, 새로운 용기와 힘을 주기 위한 「스프리스 청소년 나라사랑 캠페인」중 가장 큰 행사인 '제 1회 스프리스 나라사랑 청소년 대상'의 시상을 통해 그 뜻깊은 마무리를 하였다. 지난 11월 3일 학생의 날을 맞아 대구직영점에서 거행된 시상식은 (주)금화스포츠의 김세재 대표이사를 비롯하여 영예의 대상 수상자인 류미(대구 효성여중 3년)양과 푸르미 친구들, 지도교사 등, 여러 관계자들이 참석한 가운데 성대하게 펼쳐졌다. 대상 수상팀에겐 100만원 예금통장과 상패, 그리고 스프리트 상품권(50만원권)이 시상되었는데, 이번에 대상으로 선정된 푸르미들은 「우/리/친/구」라는 작은 책자를 통해, 올곧은 청소년 문화와 우리 환경의 푸른 숨결을 지키기위한 길라잡이로서, 그 역할을 다해온 자랑스런 대한의 청소년들이라고 한다. 또한 스프리스의 관계자는 내년의 '제 2회 스프리스 나라사랑 청소년 대상'은 물론, 앞으로도 "이 땅의 젊은이들에게 진정한 용기와 힘을 줄 수 있는 기업이 될 것"이라고 말하고 있다. 한편 스프리스에서 현재 진행중인 '스프리스 플러스 페스티벌'에 대한 고객의 호응에 보답키 위해, 12월 31일까지 행사기간을 연장하였다. 특히 이 기간 중 스프리스 회원으로 가입하는 모든 고객에게는, 신청 즉시 할인혜택 (10~5%)과 함께 사은품도 증정한다고 한다.

●문의처: (주)금화스포츠 02)3442-2450

PS 특보

드림캐스트가 나온 이 마당에 플스가 믿을 건 너밖에 없다!

파이널 판타지 8

■제작사: 스퀘어
■장르: RPG
■발매일: 99년 2월 11일
■발매가: 7,800엔

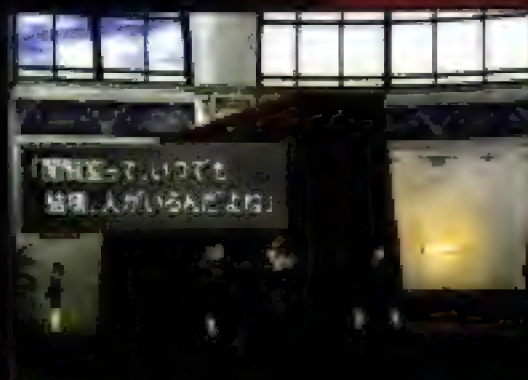
그동안 정확한 발매일이 발표되지 않았던 「파이널 판타지 8」이 드디어 내년 2월 11일에 출시된다(물론 그간의 스퀘어의 관례로 비추어 볼 때 연기될 가능성을 배제할 수는 없지만…) 이번 달에는 2명의 새로운 등장 캐릭터를 포함한 기존 캐릭터들의 프로필과 특수기를 설명하고 4종류의 가디언포스를 공개하기로 한다.

FINAL FANTASY VIII

2월 11일에 확실히 발매되기를 바라며…

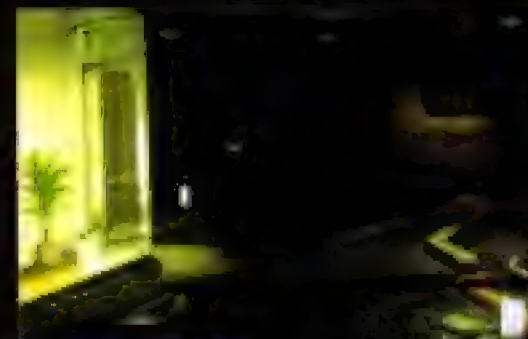
바람가덴의 내부는 이렇게 구성되어 있다

스콜 일행이 소속하고 있는 용병양성학교 바람가덴. 이곳 내부에는 이동 가능한 여러 가지 시설물이 있다. 2층 이상은 아직 밝혀지지 않았지만 1층 홀의 크기와 전체 지도로 미루어 볼 때 상당히 큰 건물이라는 것을 알 수 있다. 이 시설물들은 홀을 통해서 걸어갈 수 있을 뿐만 아니라 안내판에 커서를 맞추면 직접 이동할 수도 있는 듯하다.

1층 홀에 있는 안내판. 이것을 통해 직접 이동도 가능할 듯.

규모가 상당히 큰 학교 도서관. 언제나 많은 학생들이 공부를 하고 있는 듯…

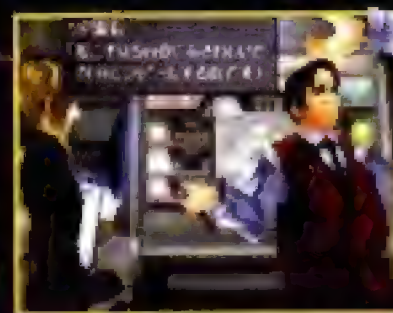
이곳은 바로 훈련시설. 실전을 방불케하는 훈련을 할 수 있다.

○스콜의 침실이라고 생각되는 학생 기숙사

학원제 준비가 한창인 교정. 스콜은 학원제 준비 위원직을 맡고 있는 모양이다○

○이곳은 바로 실내 주차장. 스콜이 탈 수 있는 자동차나 오토바이가 있다는 의미일까?

새로운 2명의 등장 캐릭터 공개

시드 크레이머

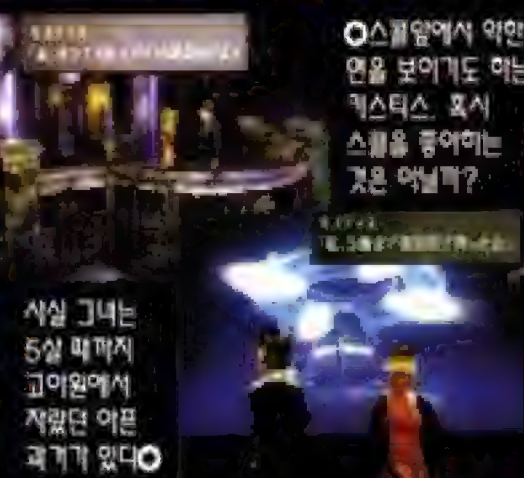
Cid Kramer

그의 대사를 통해 학생들을 위하는 따뜻함을 느낄 수 있다

바람가덴의 창시자로 현 학장이기도 하다. 어떤 계기를 통해 바람가덴을 창립하여 '개성있는 인간을 키운다'라는 교육 방침하에 우수한 용병을 많이 육성하고 있다. 이 세계에서는 학생을 상품으로 취급하고 있는 관계자가 많지만 그만은 학생들을 차별 대우하지 않고 애정으로 대해주기 때문에 학생들에게 두터운 신뢰를 얻고 있다.

키스티스 트리프

Quistis Trepe

○스콜앞에서 약한 면을 보이기도 하는 키스티스. 혹시 스콜을 좋아하는 것은 아닐까?

나이: 18세
키: 172cm

사실 그녀는 5살 때까지 고아원에서 자랐던 아픈 과거가 있다○

바람가덴 소속으로 10살 때 가덴에 입학하여 15살에 시드(SeeD)가 된 초 엘리트. 현재는 스콜 일행의 지도 교관을 맡고 있다. 차갑고 기가 세어 보이는 겉모습과는 달리 좌절에 익숙하지 않아서 의외로 상처받기 쉬운 타입이다. 어릴 때부터 영재 교육을 받아왔기 때문에 세상 물정에 어두워 다른 사람들이 알지 못하는 어려운 것을 알고 있으면서도 일반적인 상식을 잘 모르는 경우도 있다.

카스티스의 특수기, 청마법

카스티스의 특수기는 적의 기를 기억해서 자신의 기로 사용할 수 있는 마법인 청마법이다. 이 마법은 다른 캐릭터의 특수기와는 달리 실패하는 일없이 확실하게 사용할 수 있는 장점을 가지고 있다.

적의 기 '전격'을 발동! 그녀의 몸에서 수많은 뇌격이 발사

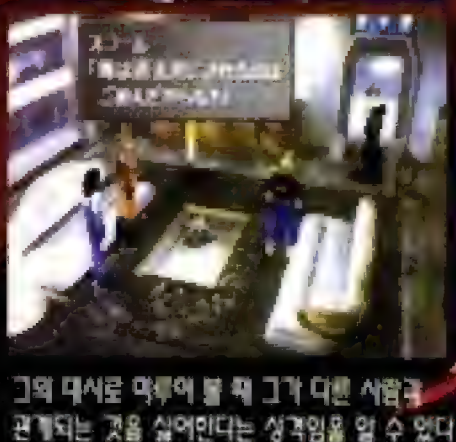
적의 기 '메디파'를 발동하는 카스티스. 눈에서 레이저가 발사되어 적을 공격하는 것 같다

적의 기 '진동파'를 발동! 카스티스를 중심으로 세 방향에서 초음파가 발사된다

스콜 레온하트 (Squall Leonhaet)

- 나이: 17세
- 생년월일: 8월 23일
- 키: 177cm
- 혈액형: AB형

이 게임의 주인공으로 바람가덴에 소속된 SeeD 후보생이다. 사람들과 관계되기 싫어하는 비사회적인(?) 인물이다.

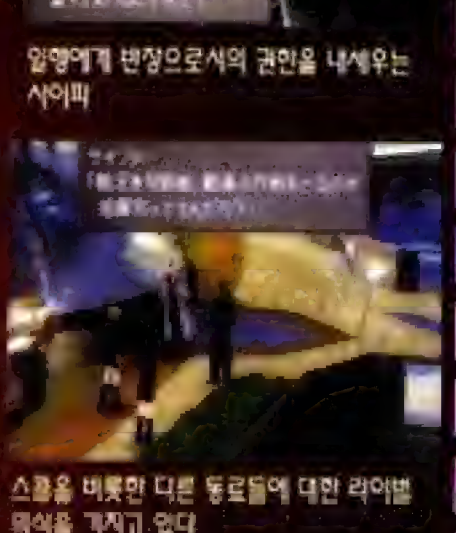
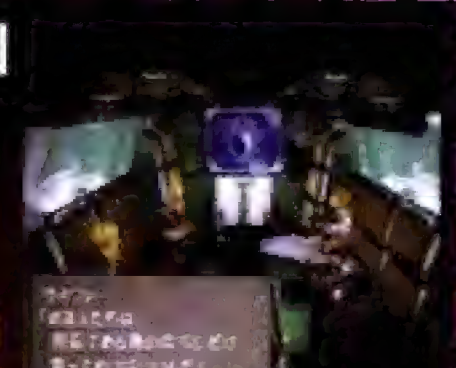
스콜은 방아쇠가 달린 건블레이드를 무기로 사용한다

그의 대사로 미루어 볼 때 그가 다른 사람과 관계되는 것을 싫어한다는 성격임을 알 수 있다

사이파 알마시 (Seifer Almssy)

- 나이: 18세
- 생년월일: 12월 22일
- 키: 188cm
- 혈액형: O형

바람가덴에 소속된 학생. 우수한 자질을 가지고 있으면서도 명령수행능력과 성실함이 부족하여 문제학생으로 취급받고 있다. SeeD 시험을 몇 번이나 받고 있지만 명령 위반 등의 이유로 아직 합격하지 못하고 있다.

사이파는 스콜처럼 건블레이드를 사용하므로 연속기를 발동할 수 있을 듯…

일행에게 반장으로서의 권한을 내세우는 사이파

스콜을 비롯한 다른 동료들에 대한 라이벌 의식을 가지고 있다

젤 딘 (Zell Dincht)

- 나이: 17세
- 생년월일: 3월 17일
- 키: 168cm
- 혈액형: B형

훌륭한 군인이었던 할아버지를 동경해서 13살에 바람가덴에 입학한 혈기 넘치는 청년이. 무슨 일이든 함부로 결정해버리는 타입이지만 실제로는 성실한 노력파이다.

젤은 주먹으로만 싸우기 때문에 당연히 무기는 없다

스콜의 건블레이드를 보여달라는 젤. 자기 마음대로군!

신중해야할 때에도 먹무가내로 행동하는 경우가 많다

젤의 특수기, 듀엘

그의 특수기는 커맨드 입력을 통해 연속공격을 가할 수 있는 '듀엘'. 이것이 발동하면 커맨드 표가 표시되는데 이때 사용하고 싶은 기의 커맨드를 제한시간내에 입력한다. 이것을 제대로 입력하면 다음 기 커맨드가 표시된다. 이 조합에 의해서 피니쉬 브로가 발동하기도 한다.

○듀엘 발동! 표시된 기 커맨드 표는 앞에 입력한 기에 의해서 내용이 달라진다

입력한 기의 조합에 따라서 마지막 피니쉬 브로가 발동!○

셀피 틸미트 (Selphie Tilmitt)

- 나이: 17세
- 생년월일: 7월 16일
- 키: 157cm
- 혈액형: B형

바람가덴에 갓 전학한 SeeD 후보생. 병사육성학교의 학생이라고는 생각하기 힘들 정도로 천진난만하다. 타는 것을 좋아해서 전차나 곤돌라에서 타는 것을 아주 좋아한다.

셀피는 길이가 긴 쌍절봉을 무기로 사용

셀피는 타는 것을 상당히 좋아한다

가끔은 일행을 황당하게 하는 과격한 언행을 하기도…

셀피의 특수기, 듀엘

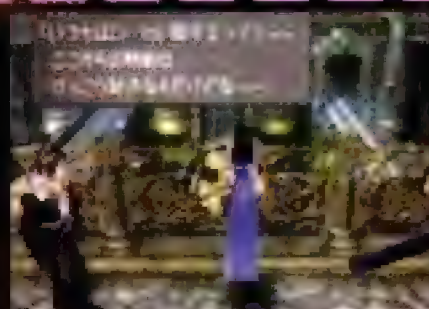
셀피의 특수기인 '슬롯'. 우선 커맨드를 선택하면 마법명과 횟수가 랜덤으로 표시된다. 이때 '발사하다(はなつ)'를 선택하면 해당 마법을 발동할 수 있고 그 마법이 마음에 들지 않으면 '다시 함(やりなおし)'을 선택해서 몇 번이고 다른 마법으로 바꿀 수 있다.

슬롯에 표시된 마법은 가지고 있지 않더라도 발동할 수 있다

리노아 하티리 (Rinoa Heartilly)

나이: 17세
생년월일: 3월 3일
키: 163cm
혈액형: 불명

스콜 일행의 무드 메이커적인 역할을 하는 생기발랄한 소녀. 가덴의 학생은 아니지만 댄스 파티에서 스콜과 운명적으로 만나게 된다.

리노아는 예리한 검을 가진 엣지를 석궁처럼 날리는 무기인 블라스트 엣지를 사용

선로위에 있는 다리에서 스콜과 이야기를 나누는 리노아

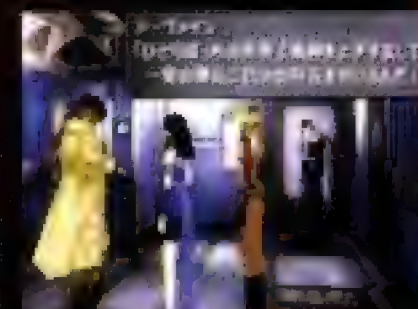
파티에서 처음 만났던 스콜과 리노아, 과연 두 사람의 운명은?

아바인 키니아스 (Irvine Kinneas)

나이: 17세
생년월일: 11월 24일
키: 185cm
혈액형: A형

바람가덴이 아닌 갈바디아의 가덴에 소속된 학생으로 자칭 '가덴의 저격수' 그의 행동은 언제나 자신감에 넘쳐 있으며 여자를 아주 좋아한다.

아바인은 라이플 타입의 총을 무기로 사용한다

아바인의 행동은 언제나 자신감에 넘져 있다

한발의 탄환에 자신의 존재를 알 수 있다고?

아바인의 특수기, 숏

아바인의 특수기인 '숏'은 제한시간내에 R1버튼(방아쇠)을 연타해서 총을 연속 발사하는 것이다. 보통 탄환 이외에도 맞추면 특수 효과를 얻을 수 있는 탄환도 사용할 수 있다.

탄환이 떨어지면 공격이 도중에 멈추게 된다. 탄환은 무기점에서 보충가능

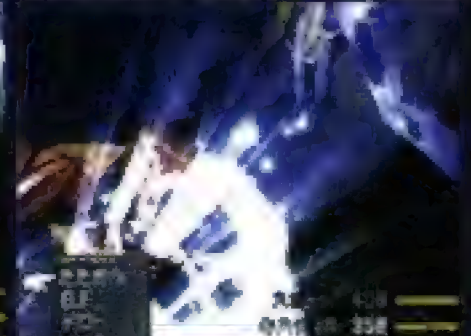
4종류의 새로운 가디언포스 공개

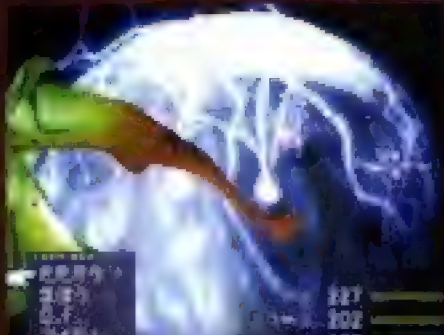
시바 (Shiva)

커맨드 어빌리티: 죽음의 선고
캐릭터 어빌리티: 마법방어+10%
메뉴 어빌리티: 냉기 마법 정제

냉기의 속성을 가진 얼음 여왕 시바. 평소에는 자신의 몸을 결계속에 봉인하고 있지만 그녀가 힘을 인정한 사람의 부름이 있으면 그 능력을 방출한다. 가디언포스 중에서는 비교적 초기 HP가 낮지만 확실하게 적을 죽여버리는 '죽음의 선고'나 마법의 레벨을 올리는 어빌리티를 가지고 있다

시바의 다이아몬드 댄스. 얼음의 결계를 쪼개면서 모습을 드러낸 시바가 양손에 모은 힘을 적을 향해 발사하면 적이 얼음 덩어리에 부딪치는 듯이 얼어버린다

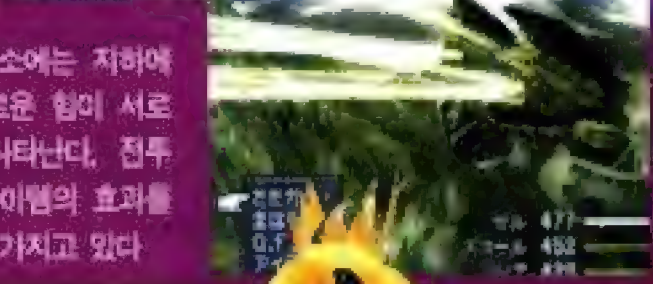
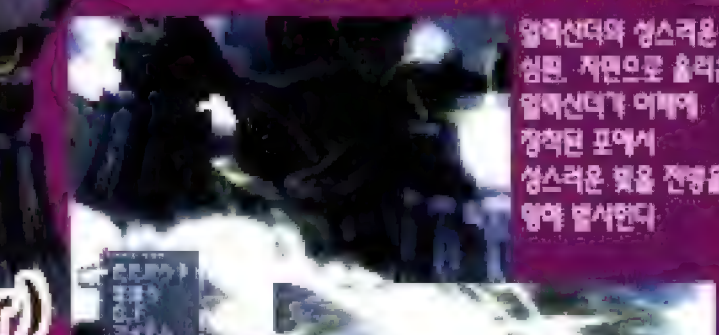
케츠알쿠웨틀 (Quetzalcoatl)

캐릭터 어빌리티: 마법 +10%
정선 어빌리티: 마력 J
메뉴 어빌리티: 영(靈) 마법 정제

시리즈 최초로 등장하는 가디언포스로 번개의 속성을 가지고 있다. 몸에 흐르는 전류를 한 점에 집중시켜서 내보내는 뇌격으로 공격한다. 아주 높은 지식과 마력을 지니고 있으며 주로 마법을 강화시키는 어빌리티를 기억하고 있다

케츠알쿠웨틀의 '선더 스톰'. 강력한 낙뢰와 함께 모습을 드러낸 케츠알쿠웨틀이 몸에 흐르는 전류를 한 점에 집중시켜서 적을 향해 발사한다

알렉산더 (Alexender)

커맨드 어빌리티: 소생
정선 어빌리티: 속성방어 J
캐릭터 어빌리티: 약의 지식

성스러운 힘을 받은 강철의 거인으로 평소에는 지하에 숨어서 잠들어 있다가 악한 힘과 정의로운 힘이 서로 싸울 때에 신성한 판결을 내리기 위해 나타난다. 전투불능의 캐릭터를 회복시키는 '소생'과 아이템의 효과를 증가시키는 '약의 지식' 등의 어빌리티를 가지고 있다

알렉산더의 성스러운 심판. 지면으로 올라온 알렉산더가 어깨에 장착된 포에서 성스러운 빛을 적을 향해 발사한다

코초코보 (Cochocobo)

다른 가디언포스와는 달리 정선할 수 없는 코초코보는 '기갈의 야채' 등의 아이템을 사용해서 소환할 수 있지만 어떤 조건을 만족시키지 않으면 소환할 수 없는 경우도 있다

코초코보의 초코보 파이어. 적을 발견하자마자 힘을 모아서 이것이 꽉 차면 폭파된다. 위력은 그다지 크지 않지만 적 전체에게 대미지를 줄 수 있다

신념을 가지고 악에 맞서 싸운다!

JAPAN (가칭)

DS 특보

■제작사: 코나미
■장르: 어드벤처
■발매일: 99년 봄 예정
■발매가: 미정

코나미가 제작중인 3D 어드벤처 「재팬(JAPAN)」은 완벽한 일본풍의 시대활극으로 마치 「천주」와 「부시도 블레이드」를 혼합한 듯한 느낌을 주는 게임이다. 플레이어는 완전히 다른 타입의 남자 낭인과 여자 닌자 중 한 명을 선택하여 악의 세력인 마츠나한에 맞서 싸워야 한다.

코나미가 제작하는 일본풍의 3D어드벤처

때는 텐메이(天明) 원년. 백성들이 폭정에 시달리는 시대에 사건은 일어났다. 막부로 금괴를 운반하던 운송선이 마츠나한 부근에서 갑자기 사라진 것이다. 사태를 심상치 않게 여긴 막부는 닌자단의 두목을 마츠나한으로 보내지만 그마저 연락이 두절된다. 그리고 이 사태를 발단으로 린과 고타로는 큰 사건에 휘말리는데…

오랜만에 고향에 돌아온 고타로는 위기에 처한 소녀를 도와준다

어드벤처와 액션 형식의 결합

플레이어는 고타로와 린 두 사람 중 한 명을 선택하여 게임을 시작한다. 마을사람들과의 대화로 정보를 수집하면서 각각의 스토리를 진행하게 되며 전투시에는 적이 있는 맵으로 이동하면 바로 전투 신으로 돌입한다. 무기로는 칼과 수리검을 사용하는데 커맨드를 입력하면 다양한 필살기도 구사할 수 있다. 스토리는 누구를 선택했는가에 따라서 변화하며 주인공의 행동에 따라 변화하기도 한다.

○ 적이 나타났다! 재빨리 길을 찾아서 죽여야 한다

인간 이외에도 몬스터류의 적이 등장하는 것 같다

고향으로 돌아온 고타로. 그러나…

린과 헤어진 고타로는 어릴 적 친구를 만나기 위해 검술도장으로 향한다. 그러나 도중에 마츠나한의 사무라이들이 나타나 고타로를 갑자기 공격한다 이에 고타로는 칼을 빼들고 사무라이를 차례로 쓰러뜨린다. 검술도장에 도착한 고타로는 성장한 유노스케를 만나게 되는데…. 유노스케와 재회한 고타로는 어릴 적 함께 수행을 하던 추억에 대해 이야기를 나누고 부모님의 묘가 있는 절로 향한다. 유노스케와의 추억을 떠올리며 절로 가던 중 고타로는 승려 한 명을 보게 된다. 기묘한 모습을 한 그는 사무라이에게 포위되어 있으면서도 저항할 기미를 보이지 않는다. 이에 고타로는 도와주기 위해 달려가지만 이미 때는 늦었다. 게다가 그 현장을 목격한 고타로도 그들의 표적이 되지만 놀라운 솜씨로 그들을 모두 쓰러뜨린다. 아직 숨이 붙어 있던 승려로부터 '학의 밀서'를 건네받는다. 승려는 어떤 이유로 죽은 것일까? 그리고 사무라이들의 목적은? 고타로는 이러한 의문을 가슴에 묻은 채 다시 절로 향한다.

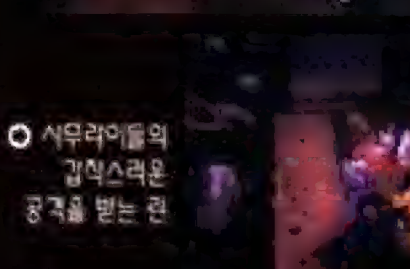
○ 어릴 적 함께 수행을 했던 유노스케와의 재회

○ 정체 불명의 사무라이 등장!

○ 사건은 생각지도 못한 방향으로 전개된다

행방불명된 오빠를 찾아나서는 린

고타로의 도움으로 추격에서 벗어날 수 있었던 린은 마지막으로 오빠 소식을 알 수 있었던 마을을 방문한다. 린은 마츠나한에 관련된 정보와 오빠의 행방을 알기 위해 마을 사람들에게 물어본 결과 마을 근처 해변에 운송선 같은 것이 올라와 있다는 사실을 알게 된다. 이윽고 해변에 도착한 린은 마츠나한의 정보를 캐내기 위해서 선발된 막부의 닌자단 한 명을 만나게 된다. 중상을 입은 그는 죽기 직전에 마츠나한에 관련된 정보를 린에게 건네준다. 운송선을 습격해서 금괴를 탈취한 것은 마츠나한의 짓이었으며 또한 자신들의 존재도 그들에게 알려져 있다는 것을…. 엄청난 비밀을 알게 된 린은 마츠나한의 아지트로 잠입한다.

○ 마을에서 마츠나한의 내부 사정과 최근에 일어나고 있는 사건 등의 정보를 얻는다

○ 사무라이들의 갑작스러운 공격을 받는 린

○ 운송선의 실종을 비롯한 모든 사건은 모두 마츠나한이 한 짓이었다!

DC 특보

비시바시 + 비트 매니아=?

팝픈 뮤직

Dreamcast	■제작사: 코나미 ■장르: 음악 시뮬레이션 ■발매일: 99년 2월 ■발매가: 미정(4인)

「비트 매니아」는 DJ의 심오한 맛을 느끼게 해 주었다. 「비시바시 스페셜」은 타이밍에 맞춰 두들기는 즐거움을 안겨주었다. 비트 매니아의 음악적인 매력과 「비시바시」의 두들기는 즐거움을 합하면?

음악 게임은 바로 이 게임

음악 게임은 바로 이 게임

비트 매니아는 일본 뿐 아니라 한국에서도 많은 인기를 끌고 있다. 그러나 어딘가 모르게 매니아적인 요소가 강해서 라이트 유저들이 접근하기에는 다소 어려움이 있었던 것 또한 사실. 이번에 PS와 DC로 동시에 등장을 예고한 「팝픈 뮤직」은 DJ 스타일의 「비트 매니아」의 컨트롤러부를 비시바시의 대형 버튼으로 교체한 느낌을 주는 게임이다. 편안하게 즐길 수 있는 음악 시뮬레이션이 등장하게 된 것이다.

캐릭터도 귀염성이 짙어졌다

룰은 간단! 일단은 두들기자

두들기는 데 있어서는 「비시바시」와 비슷한 면이 있지만 화면에 흐르는 악보(?)의 타이밍에 맞춰서 누른다는 점은 「비트 매니아」의 그것과 흡사하다. 위에서부터 내려오는 팝픈군(비트 매니아의 악대와 동일 개념)의 색깔을 보고 동일한 색의 버튼을 누르면 된다. 한곡이 끝나기 전까지 일정 게이지 이상을 득점하면 스테이지를 통과할 수 있게 된다.

내려오는 팝픈이 선에 닿는 타이밍에 맞춰 버튼을 누른다

게이지 이상 득점하면 스테이지 클리어!

DC와 PS 두 기종으로 발매

음악게임계에 있어 확고한 입지를 다진 PS, 그리고 후발주자이면서 뛰어난 성능을 가진 DC, 두 라이벌 기종으로 동시에 발매가 예고되어 또 다른 기종간 전쟁을 예고하고 있다. 과연 어느 쪽이 더 훌륭한 게임으로 탄생할 것인가?

사진은 PS용으로 등장할 전용 컨트롤러

오랜 침묵을 깨고…

플라이트 슈팅

Dreamcast	■제작사: 코나미 ■장르: 슈팅 ■발매일: 99년 봄 ■발매가: 미정

코나미가 비행기 슈팅 게임을 만든다는 얘기를 들으면 그 옛날의 사라만다나 그라디우스 시리즈 혹은 파로디우스를 생각하게 마련이다. 그러나 이번에 개발중인 게임은 3D, 그것도 실제 전투기들이 등장한다. 그 게임이란?

리얼한 슈팅 게임을 꿈꾸며

리얼한 슈팅 게임을 꿈꾸며

87년 「탑건」이라는 게임을 발매한 이후 이렇다할 실제 전투기 등장 게임을 만들지 않았던 코나미가 드캐 참여와 동시에 개발 사실을 공개한 「플라이트 슈팅」. 기본적인 게임 제작 능력에서 평균을 훨씬 넘어서는 코나미이기에 이 게임의 개발소식은 상당히 흥미롭다.

실존의 전투기를 몰며 전투를

전투기가 게임중에서 움직이는 모습은 흡사 동영상을 보는 듯한 느낌을 준다

30여종의 전투기 등장

본 게임에 등장하는 전투기는 총 30여기에 이른다. 모델링의 섬세함뿐만 아니라 실제 비행기가 가지는 특성을 그대로 재현. 실제 해당 비행기로 전투를 벌이는 것과 같은 느낌의 모의 전투를 가져 볼 수가 있다.

○ 스텔스기를 몰아보자

○ 게임속 전투기는 국경제한도 없다. 이번엔 미그기를!

F-14를 몰며 탑건의 주인공이…

코나미의 앞으로의 작품은?

아직까지는 루머로 남아 있지만, 메탈기어의 DC판이 등장할 가능성도 배제할 수 없다. 비트 매니아 3rd mix의 DC 등장 또한 기대해 볼만하다. DC로 등장하는 코나미의 게임들을 기대해 보자.

아머드 코어는 시작(試作)에 불과했다

프레임 글라이드

DC 특보

■제작사: 프롬 소프트웨어
■장르: 액션
■발매일: 99년 봄
■발매가: 미정

3D 게임계의 언터처블, 프롬 소프트에서 DC용 개발 타이틀을 공개했다. 아머드 코어, 쉐도우 타워 등 굵직한 작품을 선보여 온 프롬 소프트. DC용 첫 타이틀은 아머드 코어의 발전판이라고 할 수 있는 3D 로봇 액션 게임이다.

FRAME GRIDE

이것이 새시대의 로봇 액션 게임

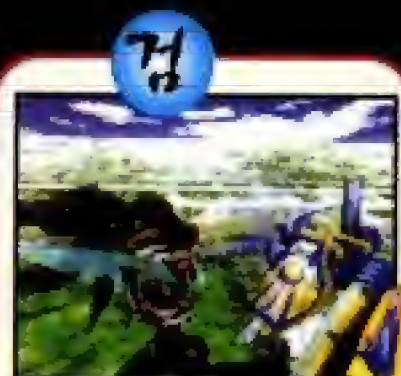
PS 유저들이라면 누구나 재미있게 즐겼을 게임 「아머드 코어」. 「아머드 코어」의 게임성을 그대로 DC의 고사양과 접합시킨 새로운 게임이 등장한다. 「프레임 글라이드」라는 이름으로 탄생하는 이 타이틀은 더욱 화려해진 그래픽과 발전된 시스템으로 게이머를 만날 채비를 하고 있다.

화면들이 전체적으로 밝아졌다

섬세해진 머신 디자인에도 눈길을 한번 주자

시스템의 대부분은 아머드 코어의 것과 흡사하다

이것이 프레임 글라이드의 머신이다

아머드 코어에는 없었던 방패를 장착하고 있는 머신. 따라서 방어라는 개념이 새로 추가되었다. 방어의 도입을 통해 이전보다 효과적인 전투를 벌일 수 있게 되었다.

검
사용하지 않을 때는 오른쪽 어깨에 장착한다. 통상적으로 사용되는 무기. 같은 계열로 창이나 도끼 등도 존재한다.

캐논
원거리에 적합. 게다가 넓은 범위에 대미지를 줄 수 있는 특징을 가지고 있다.

미사일
동시에 여러 발을 발사할 수 있는 무기. 공격의 범위도 비교적 넓다.

라이플
적과의 거리가 떨어져 있을 때 적합한 무기. 검과는 동시에 사용할 수 없다.

방패
새로 방어 시스템이 도입되었다. 보다 박진감 있는 전투장면이 예상된다.

주무기로 사용되는 것은 검. 물론 다른 무기도 준비되어 있다

마나 시스템?

기체의 뒷면(로봇의 등)에는 '마나 드라이브'라는 특별한 장치가 설치되어 있다. 4개의 슬롯이 설치된 마나 드라이브에 해당되는 장비를 접속시키는 것으로 특수한 능력을 부여할 수 있다.

○ 등장하는 머신중의 하나

○ 머리 뒷편에 부착된 고리 같은 것이 마나 드라이브. 각 슬롯에는 속성에 관련된 장치나 특수 능력을 위한 장치를 접속시킬 수 있다

© FROM SOFTWARE

DC 특보

「Project Berkley」 실체는 새로운 장르의 게임 「센무」!

센무 (莎木)

Project Berkley

■제작사: 세가
■장르: FREE
■발매일: 99년 봄 발매 예정
■발매가: 미정

'버파 시리즈로 잘 알려진 스즈키 유가 새장르에 도전한다! 타이틀명은 「Project Berkley」다!' 이전부터 소문이 무성했던 수수께끼의 게임이 그 모습을 드러냈다. RPG도 「Project Berkley」도 아닌, FREE라는 장르의 「센무」라는 게임이다.

전혀 색다른 게임이 될 것이다!

전혀 색다른 게임이 될 것이다!

드캐로 발매된 「VF 3tb」에 동봉된 한 장의 GD-ROM. M-PEG로 약 32분 간 펼쳐지는 스페셜 디스크에는 예기치 못한 정보가 수록되어 있었다. 이제껏 「Project Berkley」라고 불렸졌던 스즈키 유의 새로운 게임 「센무」. '버추어 파이터 RPG' 라는 소문도 있었지만 그 모습을 드러낸 것은 FREE라는 전혀 다른 장르의 게임이었다.

디스크의 내용 중에는 그동안 스즈키 유가 참여했던 게임의 소개도 나온다

센무는 RPG가 아니다?

「Full Reaction Eyes Entertainment」 FREE는 스즈키 유가 이름붙인 장르로 스즈키 유 자신이 이해하고 있는 RPG의 개념이 이것으로 표현된다고 한다. 「센무(莎木)」라는 타이틀명은 아직 확실히 무엇을 뜻하고 있는지 알 수 없지만 확실히 전혀 예상치 못했던 타이틀이라는 것은 분명하다. FREE라는 장르의 「센무」! 분명 새로운 충격을 선사할 것이다!

Full
Reactive
Eyes
Entertainment

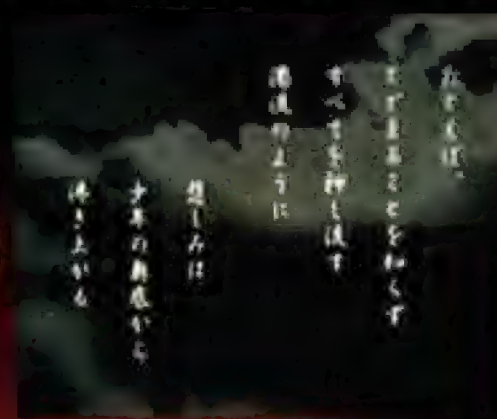
무한 자유도를 꿈꾸는 RPG인가?

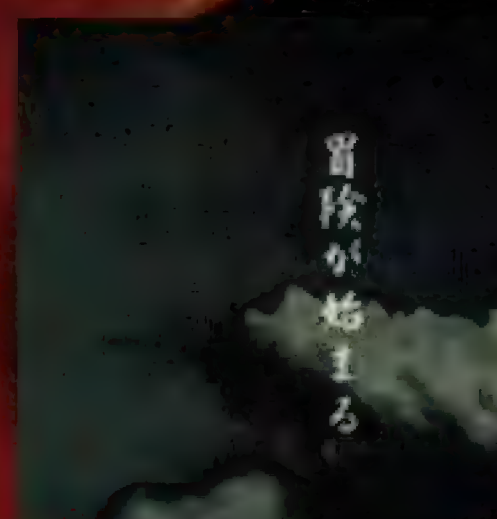
무대는 광활한 중국 대륙!

당초 스즈키 유가 생각하고 있었던 것은 게임사상 유래를 찾아볼 수 없는 장대한 스케일이라고 한다. 그래서인지 무대는 넓고도 넓은 중국 대륙! 중국 권법에 얽힌 이야기를 중국 각지를 돌아다니며 풀어나가는 것일까? 아무튼 등장인물 500명을 모델링해보고도 싶다는 스즈키 유의 말로 미뤄보면 상당한 스케일이 될 것이 틀림없다.

모델링을 위해 만든 석고상

이미지 무비는 어떤 의미인가?

동봉된 GD-ROM 후반부에 나오는 음악과 의미불명의 문장들. 이것들은 모두 「센무」의 세계관을 일부분 표현한 것이다. 스즈키 유의 이야기로는 일부러 단조로운 영상만을 보여줘 상상력을 극대화시키고 세계관을 표현한 음악을 넣어본 것이라고 한다. 떠오르는 문장들도 모두 「센무」의 이야기와 밀접한 관계를 가지고 있는 것들. 음악과 시적인 문장들로 표현되는 「센무」. 그 심

어둡고 무거운 음악과 함께 나오는 문장들

冒険が始まる

모험이 시작된다

오하면서도 어두울 것 같은 세계관이 궁금증을 더욱 유발시킨다.

주인공은 권법의 달인인 소녀?

공개된 러프 스케치와 포스터 등에 등장하는 소녀. 이름은 레이 센파(玲 莎花). 주인공으로 생각되는 인물로 GD-ROM에 수록된 약 1분간의 이미지 무비로 봐서는 권법의 달인인 것 같다. 이름의 일부분이 타이틀인 것을 보면 스토리와 커다란 관계가 있을 것으로 생각된다.

중국 고산족의 이미지를 떠오르게 한다. ○

대대적인 발표회까지?

GD-ROM에도 수록된 정보지만 12월 20일 퍼시픽 요코하마에서 「셴무」의 제작기념 발표회가 개최된다. 기존 발표회와는 규모와 구성을 달리하는 이번 발표회에서는 「셴무」의 새로운 무비도 약 40분에서 1시간 정도의 분량이 공개된다고 한다. 또한 1회 공연 시간도 2시간에 가까운 충실한 내용으로 이루어질 예정. 전국 5대 주요 도시를 순회한다는 발표회만 봐도 스즈키 유가「셴무」에 쏟는 열정을 느낄 수 있을 것 같다.

이곳이 발표회장 인터콘티넨탈 호텔! 우리와는 상관없는 이야긴가?

이것은 게임중에 등장하는 물체들로, 게임의 내용에 대한 간접적인 암시를 담고 있다. 시간을 들여 조금씩 공개되는 「셴무」의 구성 요소들. 「FREE」란 과연 어떤 게임일까?

DC 특보

DC용 여신전생, 그 이름은…

마검 X 魔剣X -MAKEN X-

■개발사: 아틀라스
■장르: 어드벤처
■발매일: 99년 발매예정
■발매가: 가격 미정

진 여신전생 시리즈를 제작한 아틀라스에서 드림캐스트에서도 여신전생 시리즈를 만든다고 발표하였다. 드림캐스트이기에 가능한 액션형 어드벤처는 기존의 장르를 뒤엎는 새로운 신세대 게임이 될 것으로 보인다. 3D로 움직이는 캐릭터와 영상을 소개한다.

주인공은 사람이 아니고 마검

본 작품의 주인공은 인간이 아닌 '검'이다. 플레이어는 마검이 되어서 여러 캐릭터들의 두뇌에 침입(브레인 잭:두뇌 강탈)하고, 옮겨간 캐릭터를 직접 조종하게 된다. 이곳 저곳을 돌아다니며 중요한 정보를 얻으면, 새로운 장소로 이동할 수 있다. 이메쥬(혼)라고 불리는 정신세계와 물질세계를 이어주는 것을 악용하려는 적과 맞서기 위해 마검의 이메쥬가 각성하게 되고…. 상황에 따라 모습을 자유자재로 바꾸며 적의 심장을 베어버리는 마검. 바로 당신이 마검이 되는 것이다.

○ 마검의 본체인 인광석

브레인 잭에 따라 검의 모양이 변화한다

브레인 잭(Brain Jack) 시스템

브레인 잭 시스템이란 적의 이메쥬(혼)를 얻는 것으로 마검 X의 가장 특징적인 시스템이다. 마검인 주인공(플레이어)은 검이기 때문에 그 상태로는 움직일 수 없다. 그래서 게임 중에 등장하는 특정 캐릭터의 두뇌에 침입하여 그 혼을 지배한다. 그것으로 해당 캐릭터의 힘을 발휘할 수 있게 된다. 브레인 잭이 가능한 캐릭터는 10명 이상이며, 지배하는 신체에 따라서 얻을 수 있는 능력도 천차만별이다. 예를 들어 민첩한 캐릭터에게 브레인 잭을 걸면 전투시에도 재빠른 공격을 가할 수 있다. 또 근력이 강한 캐릭터에게 옮기면, 마검은 그 형태를 도끼로 변화시켜 파괴력이 강한 공격을 가할 수 있게 된다.

그래서 어떤 캐릭터를 조정할 것인가에 따라 스토리도 크게 변화한다. 플레이어의 선택에 따라 다채로운 전개를 펼치는 마검 X. 결코 단순한 어드벤처 게임이 아니다.

피의 계약을 맺은 소녀

또 다른 메인 캐릭터는 여주인공인 사가미 케이(さがみ けい)이다. 쥬세이 여고에 다니며 단발 머리에 외모로 볼 때 만만한 성격은 아닌 듯하다. 그녀의 아버지는 연구소의 소장으로, 마검의 각성을 위해 노력하지만 마검의 각성을 눈 앞에 두고 갑작스런 습격을 받는다. 케이의 아버지는 납치되고 마검은 불완전한 형태로 각성을 해버린다. 케이는 마검을 얻기 위해 마검과 피의 계약을 맺는다. 그러나 마검은 그녀의 유전자적인 요소로 인해 두뇌를 완전히 지배하지 못하고, 융합의 형태로 케이와 결합한다.

사가미 케이

쥬세이 여고의 배지

드림캐스트로 실현한 3D

마검 X에서는 전 캐릭터가 리얼타임 3D 폴리곤으로 움직인다. 지금까지의 하드에서는 불가피하게 2D를 사용하던 부분들도, 마검 X에서는 전부 3D로 그려진다. 그 폴리곤 덩어리들은초당 60프레임으로 부드럽게, 또한 개성있게 움직인다.

○ 2D 일러스트

2D 일러스트를 토대로 3D모델링

그리고 게임에 적용한다

게임 중에는 동시에 여러 몬스터가 출현한다

말로 형용할 수 없는 캐릭터들...

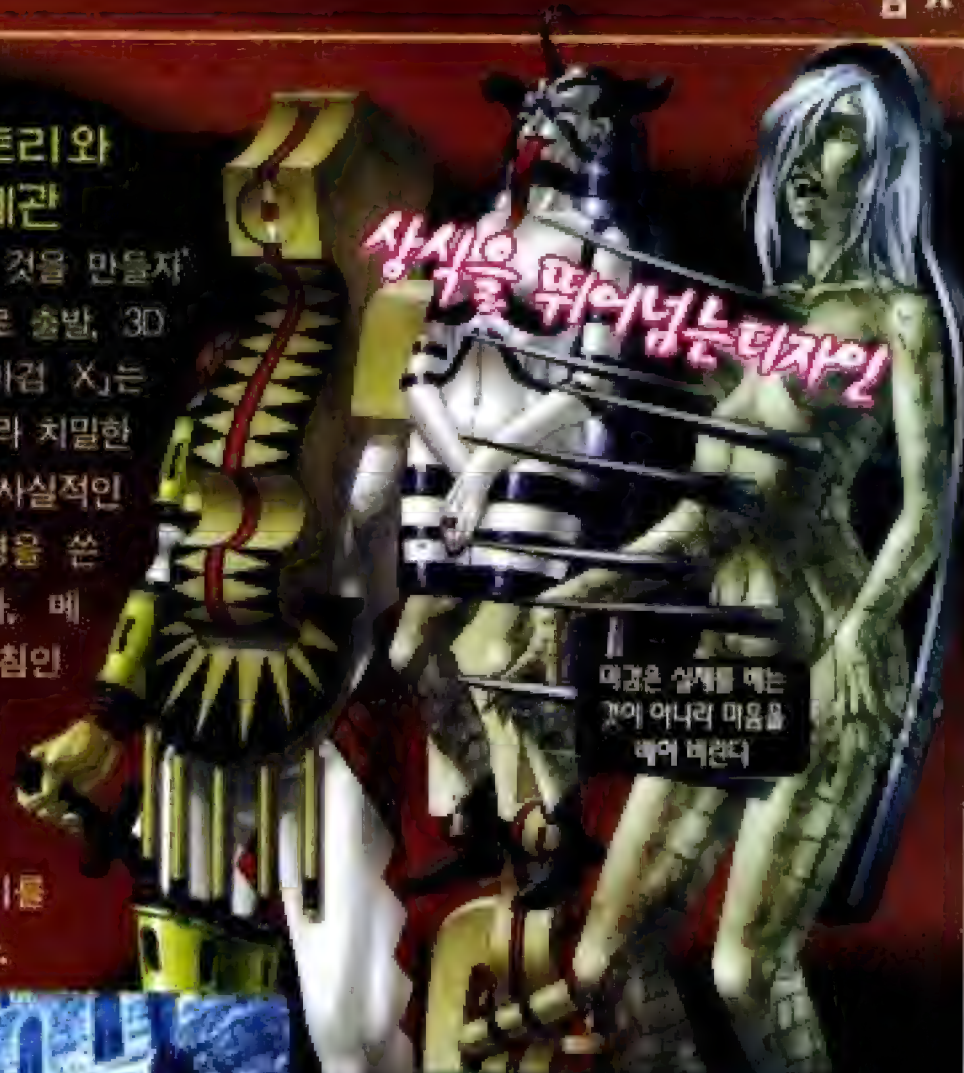
다채로운 배경과 캐릭터

「마검 X」는 플레이어의 선택에 따라서 스토리 전개가 변화하는 멀티 시나리오 시스템을 채택하였다. 이야기의 발단은 일본에서 시작하지만 그후의 모험은 세계각지에서 전개된다. 각지에서 얻은 정보를 토대로 새로운 국가로 갈 수 있는 길이 열리며, 중국과 러시아, 브라질 등 약 15개 국가, 20스테이지 이상으로 구성된다. 이렇게 여러 국가가 배경이 되기 때문에 적 캐릭터도 그 국가의 분위기를 담은 개성 있는 모습을 하고 있다. 독일 나치풍이나 인도풍, 중국풍의 냄새가 나는 악마같은 모습을 하고 있다.

중후한 스토리와 치밀한 세계관

'가장 리얼한 것을 만들자'는 기본 방침으로 출발, 3D로 만들어진 「마검 X」는 그래픽뿐만 아니라 치밀한 세계관을 통한 사실적인 스토리에도 신경을 쓴 흔적이 역력하다. 메이커 자체의 방침인 듯, 여신전생 시리즈의 흐름을 따라 이 작품도 있을법한 이야기를 토대로 하고 있다.

상식을 뛰어넘는 디자인

마검은 실체를 베는 것이 아니라 마음을 베어 버린다

특징적인 건물과 배경이 인상적

초당 60 프레임으로 움직인다

뒤쪽에서 다가오는 몬스터는 소리로 알아차려야 한다

오토 포커스 시스템(Auto Focus System)

'오토 포커스' 시스템이란 「마검 X」의 독자적인 액션 시스템으로 항상 적의 위치를 파악하면서 대처할 수 있는 시스템이다. 적과 눈을 마주하면서 거리를 계산하고, 공격을 피하며 일정 거리를 확보하는 것. 언제나 공격할 수 있는 범위에 적이 들어와 있도록 하는 것. 갑자기 등 뒤로 돌아가 일격을 가하는 등의 동작이 부드러운 카메라 앵글로 연결된다. 자연스럽게 움직임 전환을 잡아내는 카메라 워크. 이것이 '오토 포커스' 시스템이다.

나치스타일의 캐릭터

두 명의 몬스터를 연속으로 공격

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12

적의 공격을 피하며 공격

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

점프하면서 배후에서 공격

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10

HANDY GAME

휴대용 게임기의 잇따른 발매! 과연 미니 컴보이의 아성을 무너뜨릴 수 있을 것인가?

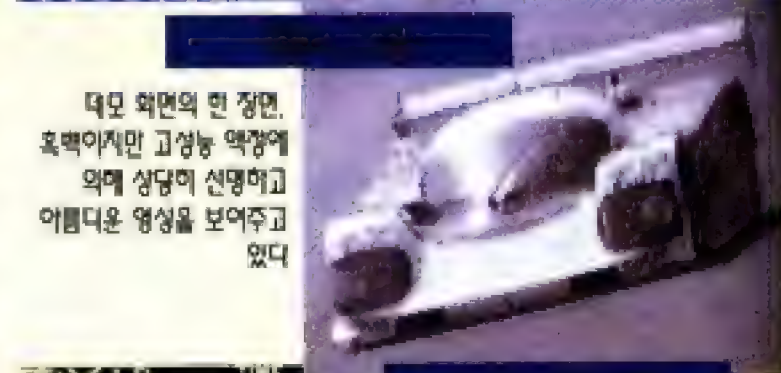
'미니 컴보이'로 휴대용 게임기 시장을 독점하고 있는 닌텐도는 10월 21일 컬러 액정을 장착한 '미니 컴보이 컬러'를 발매했는데 물건이 없어 더 이상 판매를 할 수 없을 정도로 놀라운 판매고를 기록해 휴대용 게임기 시장에서 변함없는 우위를 보여줬다. 하지만 올 가을 이후 반다이, SNK, SCE, 세가가 연이어 휴대용 게임기를 선보여 앞으로의 게임 시장에 커다란 변화가 찾아올 조짐을 보이고 있다. 여기서 일단 설명해두고 싶은 것은 닌텐도, 반다이, SNK가 내놓은 것은 하드웨어이고 SCE, 세가가 내놓은 PDA는 어디까지나 PS와 드림캐스트라는 본체가 있다는 점이다. 전자와 후자의 성격은 크게 차이가 있으므로 각각 나누어 생각해 보도록 하자.

'미니 컴보이'에 직접 대항하는 하드웨어로는 두 기종이 있다.

우선 반다이에서 내놓은 '원더스완'. 이것은 세련된 디자인, 저가격, 게다가 흑백이면서도 아름다운 화면, 참여 메이커의 수 등으로 봤을 때 '미니 컴보이'에 대항할 힘은 다분하지만 문제는 등장하는 시기가 99년 3월(예정)로 다소 늦다는 점에서 타 기종에 선두권를 빼앗겨 버릴지도 모른다는 우려의 목소리가 높다. 반면 그 점에서 SNK의 '네오지오 포켓'은 '미니 컴보이 컬러' 발매로부터 7일 후인 28일이어서 발매일로 문제가 되는 일은 없다. 그러나 타 기종에 비해 가격이 높다는 등의 이유로 경쟁력이 떨어지는 것은 부인할 수 없는 사실이다. 하지만 네오지오에서 고정팬을 중심으로 어떤 전략을 세우지 않을까? 아니면 드림캐스트와의 연계 방식에 의한 활로를 보여주지 않을까라는 가능성을 가지고 있다.

'포켓 스테이션'에 대해서는 정상에 올라있는 PS시장의 장식품이라는 의미가 크다. 전 세계 보급대수 4,000만대라는 PS본체의 보급대수를 생각해보면 순식간에 보급될 것이라는 것은 불을 보듯 뻔하다. 반면 '비주얼 메모리'의 과제는…… 드림캐스트 자체의 문제라고 말할 수 있는데 과연 세가가 '드림캐스트'의 하드를 얼마나 보급할 수 있을까?"하는 것이 최대의 과제가 될 것이 분명하다.

결국에는 각 기종들의 방향성에 다소 차이를 두고 있다. 그러나 게임을 즐기는 유저의 수는 한정되어 있어 장기적인 안목으로 보면 경합할 것이 틀림없고, 그 점에서 '미니 컴보이'와 'PS'라는 자산을 가지고 있는 닌텐도와 SCE는 타사보다는 좀 더 나은 위치에 서있다고 본다.

대응 소프트 제1탄 「와리오 랜드2」. 56색 동시발색이 가능해 아름다운 컬러 영상을 실현시키는데 성공

데모 화면의 한 장면. 흑백이지만 고성능 액정에 의해 상당히 선명하고 아름다운 영상을 보여주고 있다

누구나 알고 있는 'KOF' 시리즈도 본체와 동시 발매. 드림캐스트와의 호환성이 어떻게 될 것인가가 주목되고 있다

휴대용 게임기 주요 소프트 라인업

대응 하드웨어/게임 타이틀	메이커	발매일	장르	가격
● 포켓 스테이션 대응				
크래쉬 밴디쿳3	SCE	12월17일 예정	ACT	4,800엔
포켓 던전	SCE	12월23일 예정	RPG	2,800엔
포켓 무무	SCE	12월23일 예정	ETC	미정
I.Q 파이널	SCE	12월 예정	ETC	4,800엔
파이널 판타지8	스퀘어	98년 겨울 예정	미정	미정
몬스터 팜2	테크모	98년 겨울 예정	미정	미정
● 원더스완				
초코보의 이상한 던전2	반다이	99년 봄 예정	RPG	미정
포켓 파이터	반다이	미정	격투ACT	미정
슈퍼로봇대전	반프레스토	미정	S.RPG	미정
전차로 GO!	타이토	99년 봄 예정	SLG	미정
철권	남코	99년 봄 예정	격투ACT	미정
패미스타	남코	99년 봄 예정	SPT	미정
신장의 야망	코에이	99년 봄 예정	SLG	미정
크로크 타워	휴먼	미정	AVG	미정
● 네오지오 포켓				
킹 오브 파이터즈 R-1	SNK	10월28일 예정	격투ACT	4,500엔
네오지오컵 98	SNK	10월28일 예정	SPT	3,800엔
메론짱의 성장일기	SNK/ADK	10월28일 예정	육성SLG	3,800엔
포켓 테니스	SNK/夢工房	10월28일 예정	SPT	3,800엔
연결퍼즐맞춰서 펑!	SNK/夢工房	10월28일 예정	PZL	3,500엔
● 미니 컴보이 컬러				
포켓 몬스터 금·은	닌텐도	99년 5월 예정	RPG	미정
젤다의 전설 -꿈꾸는 섬DX-	닌텐도	12월12일	RPG	3,800엔
포켓몬 카드GB	닌텐도	12월18일	TBL	3,500엔
포켓 뿌요뿌요SUN	컴파일	11월27일	PZL	3,980엔
두근두근 메모리얼 1,2	코나미	12월 예정	SLG	미정
● 비주얼 메모리				
모으자 고질라	세가	발매중	ETC	2,500엔
모스라 드림배틀(가칭)	세가	12월 예정	ETC	2,980엔
가메라 드림배틀(가칭)	세가	99년 3월 예정	ETC	2,980엔

발매일	발매중(10월21일)	99년 3월 발매 예정	발매중(10월 28일)	12월 23일	11월 27일
가 격	8,900엔(세금별도)	4,800엔 (예정)	7,800엔 (세금별도)	3,000엔(세금별도)	2,500엔(세금별도)
컬러의 다양성	6색(빨강, 파랑, 보라, 노랑, 투명보라, 투명)	7색(펄 화이트, 실버 메탈릭, 블루 메탈릭, 스켈톤 핑크, 스켈톤 블랙, 스켈톤 블루, 스켈톤 그린) 예정	8색(플라티나 화이트, 플라티나 블루, 플라티나 실버, 카본 블랙, 크리스탈 화이트, 카모플라쥬 블루, 카모플라쥬 브라운, 메이플 블루)	2색(화이트, 크리스탈)	1색(화이트)
크 기 (모니터사이즈)	13.35×7.8×2.74(3.9×4.3) ※ 단위는 cm	7.43×12.1×2.43(3.9×5.5) ※ 단위는 cm	7.4×12.2×2.4(4.6×5) ※ 단위는 cm	6.4×4.2×1.35(2.1×2.1) ※ 단위는 cm	8.0×4.7×1.6×(2.6×3.7) ※ 단위는 cm
중 량	약 138g(건전지 없는 상태)	약 110g(건전지 없는 상태)	약 130g(건전지 없는 상태)	약 30g(건전지 포함)	약 45g(건전지 포함)
기본성능	CPU:DMG호환 8비트 CPU, 메모리:128K VRAM내장(배속모드 가능), 256K SRAM, 모니터:반사형 TFT컬러액정, 32,000색중 최대 56색 표시가능	CPU 16비트CPU(동작 클록 3.07MHz) 모니터:FSTN반사형LCD	CPU:16비트CPU 내장RAM:16K바이트 모니터:모노크로 8단계LCD	CPU:32비트RISC CPU, 메모리 2K SRAM, 128K 프래쉬 메모리, 모니터:32×32비트 도트 모노크로 액정표시	CPU:8비트CPU 메모리:128K바이트 모니터
사용전원	단3전지 2개(연속 20시간 플레이 가능)	단3전지 1개(최대 약 30시간 플레이 가능)	단4전지 2개(연속 20시간 플레이 가능)	버튼전지(리튬전지) 1개	버튼전지(리튬전지) 2개
내장기능	적외선 통신기능, 통신 케이블에 의한 통신기능	EEPROM, 성전력 기능, 통신 케이블에 의한 통신 가능	세계시계, 달력, 별점, 알람기능	달력 기능, 적외선 통신기능, 별도 ID	통신기능, 시계기능
그외기능	헤드폰 단자, 스트랩홀 등	옵션으로 전용 충전지, 전용 헤드폰 부착 스테레오 어댑터 등	원형 콘트롤러, 드림캐스트와 연계 가능	초소형 스피커×1, 오리지널 핸드 스트랩×1	오토오프 기능
주요 참여 메이커	에닉스, 코나미, 허드슨 등	아틀라스, 엑싱, 코에이, 코나미, 타이토, 남코 등	ADK, 夢工房, 데이터이스트, 아타리, 시그노시스, 디아나 등	아트딩크, 캡콤, 자레코, 스퀘어, 테코모, 토미, 허드슨 등	10월말 현재 미정(모든 드림캐스트 참여 메이커는 전부 대응 소프트를 만들 가능성이 있다)
타이틀 수	98년안에 약 30타이틀	99년도 50 타이틀 예정	99년 3월까지 26 타이틀 예정	99년 봄까지 대응 소프트 31타이틀 예정	10월말 현재 3타이틀(드림캐스트 소프트는 모두 비주얼 메모리에 대응할 가능성이 있다)
주요 타이틀	「포켓몬 금·은」 「젤다의 전설 꿈꾸는 섬DX」	「슈퍼로봇대전」 「초코보의 이상한 던전」	「킹 오브 파이터즈 R-1」 「메론쟁의 성장일기」	「파이널 판타지 8」 「포켓 무무」 「포켓 던전」	「모스라 드림배틀(가칭)」 「가메라 드림배틀(가칭)」
목표 판매대수	발매 후 1년 이내에 1,200만대, 98년 11월부터 국내외 합저 월 생산 100만대 체제	첫 해 400~450만대(국내)	첫 해 일본, 아시아에서 250만대 (컬러 포함)	월 생산 100만대 체제(99년)	————
주요층	초등학생 이상의 전 연령층	15~19세 젊은층을 중심으로 전연령	어린이부터 성인까지	PS소유자 중심의 모든 유저	드림캐스트 유저
그외 특징	고성능 반사형 TFT컬러액정 채용에 의한 사프웨으로 선명한 컬러 표시 가능. 잔상도 적고, 움직임이 빠른 게임도 확실히 표현. 종래의 GB의 소프트 호환	게임 내용에 따라서 본체를 가로, 세로 어느 쪽으로도 사용가능. 통신 케이블을 이용한 통신 대전과 데이터 교환을 추가. 장래에는 PC와 휴대전화와의 연계도 예정되어 있음	드림캐스트와 호환성 있음. 옵션의 '무선통신 유닛'을 사용하면 통신 케이블을 쓰지 않는 복수의 플레이어 끼리에 의한 통신 플레이도 가능	메모리 카드로 사용할 수 있는 것 외에 PS본체와의 데이터 다운로드, 업 로드 가능. 또 적외선 통신에 의한 데이터 교환도 할 수 있음	드림캐스트의 데이터 메모리로 사용하는 것 외에 본체에서 데이터를 다운로드하는 것으로 단체(單體)로 게임을 즐길 수 있을지도…
메이커의 한마디	"전세계 유저로부터 뜨거운 요청을 받아온 '미니 겜보이 컬러' 드디어 등장! 미니 겜보이는 앞으로도 영원히 당신과 함께입니다."	"휴대성 추구, 기능 충실과 고화질, 소비전력의 저하, 디자인성과 컴퓨터의 사용률비와 사용 효과의 비율 5가지 목표를 내세워 개발했습니다." (이시가미씨)	"드디어 '네오지오 포켓'이 발매가 되었습니다. 당신이 좋아하는 색이 반드시 있을 겁니다. 앞으로 대응 소프트도 계속해서 발매되니 기대해 주십시오." (오쿠노씨)	"주머니에 쏙 들어가는 휴대성, 적외선에 의한 통신기능, 시계기능 등에 의해 한층 더 게임의 폭을 넓히는 일이 가능해졌습니다." (프로모션 기획부)	"게임기를 단체(單體)로 즐길 수 있을 뿐만 아니라 드림캐스트 본체와 데이터를 주고 받을 수 있으므로 여러 가지 놀이의 가능성을 갖추고 있습니다." (오오니시씨)

제네럴 엔터테인먼트

업계의 틀에 얽매이지 않고 자유로운 발상으로 게임 제작에 도전한다!

PS와 SS, PC를 통해서 독창성 높은 소프트를 다수 제공해 온 제네럴 엔터테인먼트사(이하 GE)의 모리쿄우이치, 이케지리 다이사쿠씨에게 신작 타이틀과 앞으로의 포부 등에 대한 이야기를 들어보았다.

GE는 지금까지 1,980엔이라는 저 가격으로 3개월에 1번씩 발매되는 CD-ROM매거진 「GAME WARE」와 전편에 걸쳐 실사 영상을 사용한 AVG 「ALIVE」, 아이돌 탤런트 'V6'를 기용한 SLG 「Project V6」등, 독창성이 풍부한 작품들을 제공해왔다. 또한 드림캐스트의 비주얼 메모리 내장 게임으로 「모으자 고질라」의 개발을 담당하는 등 독특한 전략도 주목을 받고 있는데, 여기서 대표이사인 모리쿄우이치씨에게 여러가지 이야기를 물어보았다.

화제를 불러일으킨 비주얼 메모리 내장 게임「모으자 고질라」

"일단 제 자신이 게임을 그다지 즐기지 않았고 게임과 친숙하지 않았기 때문에 그런 사람들도 즐길 수 있는 것을 뭔가를 만들고 싶었습니다. 때문에 이른바 게임업계의 상식에는 얽매이고 싶지가 않았습니다." 회사의 전신(前身)이 영화 제작회사이고(현재도 영화 제작은 지속. 대표작은 「제이램2」등) 모리씨가 게임 전문분야 출신이 아니라는 점이 독자적인 지위를 쌓은 기초가 된 것 같다. "「GAME WARE」도 왜 게임제작에는 그렇게 시간과 돈이 많이 드는가라는 것에 대한 대립 개념이었죠. 수많은 메이커처럼 대표자 스스로가 프로그래머 등으로 개발에 관여하고 있으면 이런 발상이 나오기 힘든 것은 결코 아니라고 봅니다. 'V6'도 탤런트물은 팔리지 않는다고 하지만 저는 팔릴 수 있다라고 확신하고 있었고, 「모으자 고질라」도 여러가지 의견은 있었지만 비주얼 메모리 선행발매라는 형식이 가능하고 드림캐스트에도 공헌할 수 있으리라고 생각했습니다." 게임업계의 상식에 얽매이지 않는 사고방식이 결과적으로 성공의 비결이었다고 말할 수 있는 것 같다.

▲ 영화제작의 노하우를 발휘한 PS용 어드벤처 게임 「ALIVE」. 전편, 실제 영상이 전개

◀ 「Project V6(PS)」는 'V6'의 매니저가 되기 위한 이색 시뮬레이션 게임

많은 사람들이 즐길 수 있도록
게임업계의 상식에 얽매이지 않고 작품을 만들고 싶습니다

DC

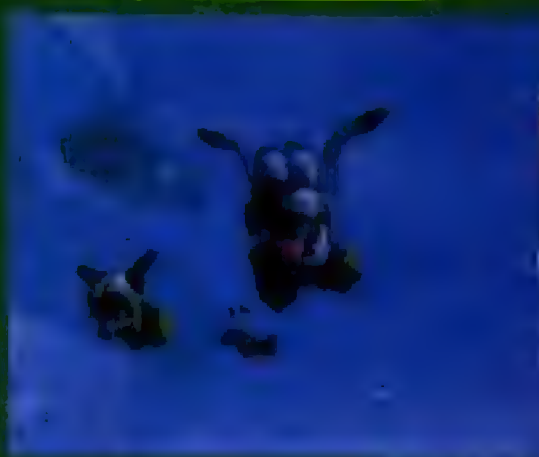
간단한 플레이의 통쾌한 RCG 등장!

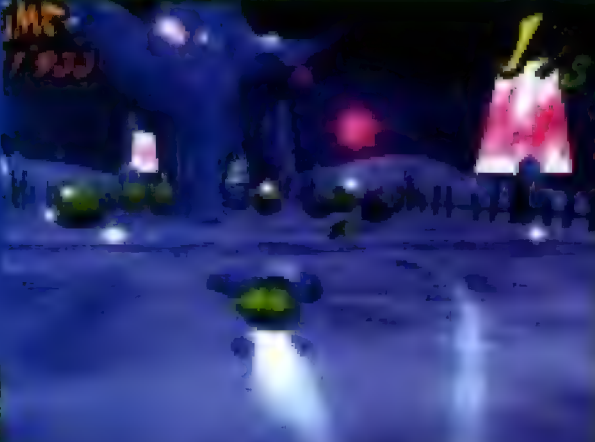
GE의 DC 제 1탄 소프트는 '펜펜'이라고 하는 귀여운 캐릭터들이 신나는 스피드를 겨루는 코믹컬한 레이싱 게임이다. 이 게임의 조작방식은 아날로그 스틱과 두개의 버튼만으로도 가능해 누구라도 손쉽게 신나는 플레이를 즐길 수 있는 작품이다. 최대 4인 복수대전도 가능하다.

제작사: 제네럴 엔터테인먼트
발매일: 11월 27일
발매가: 5,800엔

멍청하고 귀여운 펜펜들의 활약을 기대하며…

미끄러져라, 헤엄쳐라, 달려라, 톱(TOP)을 노려라!!

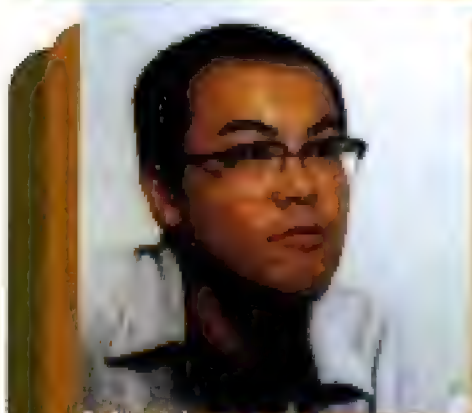
펜펜들이 열띤 레이스를 전개할 코스에는 평탄한 길만이 아닌 얼음 설원과 물 속 등의 다양한 코스들이 가득하다. 이 코스들에서는 미끄러지거나 수영을 하면서 톱 자리를 노려야만 하는데, 이 게임에 등장하는 캐릭터가 지니고 있는 특성을 잘 파악해서 선택을 해야만 승리의 감격을 맛볼 수 있다. 자신만의 캐릭터를 선정했다면 '달린다, 미끄러진다, 헤엄친다'의 3가지 액션을 상황에 따라 능숙하게 사용해 반드시 톱 자리를 차지하도록 하자.

▲물속 돌진이다

얼음판 위에서의 질주, 스피드 만점이다!!▶

트릭이 풍부한 스테이지가 다수

이 게임에 등장하는 코스는 전부 4종류. 모두 다 기복이 심하고 독특한 코스지만 독특함만으로 만족할 수야 없지. 게다가 각각의 코스에는 다수의 트릭이 준비되어 있어 레이스를 한층 뜨겁게 해준다. 트릭의 대부분은 선두에게 불리하게 작용하므로 중앙의 순위 다툼도 중요하다는 것을 명심!!

눈 앞에는 회전하는 마루가 보인다

계단 한칸한칸을 조심하라

4인 동시 대전 플레이

주식회사 제네럴 엔터테인먼트 개발부

이케지리 다이시쿠씨

독창성이 넘쳐나는 작품을 다수 배출해 온 GE. 이번에 선보이는 신작은 DC와 동시 발매되는 「펜펜 트라이아이슬론」이다. 이 작품에 대해서 개발에 열중하고 있는 팀 'LAND HO!'의 이케지리 다이사쿠씨로부터 이야기를 들어보았다.

"우선 처음 시작의 컨셉이었던 것이 '알기 쉬운 게임을 만들자'라는 것이었습니다. 최초의 게임은 역시 고연령층 대상의 작품이 많죠. 어린이 누구라도 즐길 수 있는 작품, 나아가 어린이만이 아닌 라이트 유저 쪽도 즐길 수 있는 작품을 만들고 싶었습니다."

확실히 「펜펜」은 복잡한 요소를 모두 없애고 간단한 조작으로 누구나가 즐길 수 있는 작품이 되었다. 그러나 다른 한편으로는 세련된 시스템, 풍부하고도 다양한 코스 설정 등이 상당히 심오하다는 점도 빼놓을 수 없다. 등장 캐릭터 8마리 전원이 특이한 모션 데이터를 가지고 있는 등, 기술적으로도 고도의 작품이 된 이 작품은 보리씨도, 이케지리씨도 멋진 작품이 될 것이라고 자신에 차 있다.

정예들이 집결!

개발팀 'LAND HO!'는 멤버 전원이 원래 세가 개발담당으로 그들은 「세가랠리」와 「팬저 드래군」시리즈 등의 인기 작품들을 개발해 왔다. 즉, 그들의 힘이 집결된 것이 바로 「펜펜」이다.

LAND HO!

「펜펜 트라이아이슬론」에는 자신이 있습니다.
분명 좋은 작품이 될 겁니다.

마지막으로 GE의 앞으로의 전개에 대해 물어보았다.

"앞으로도 우리가 아니면 절대 만들 수 없는 것, 즉 우리들만의 독창성이 가미된 작품만을 만들고 싶습니다. 이 바램은 게임에서도 영화에서도 똑같습니다. 제 생각으로는 「펜펜 트라이아이슬론」, 「ALIVE」, 그 외의 다수 작품 등을 볼 때 GE만이 가능한 작품들이라고 봅니다. 이런 창의성이 뛰어난 타이틀을 앞으로도 계속해서 만들고 싶습니다."

그 외에도 개발하고 있는 타이틀이 있습니다. 꼭 기대해주시기 바랍니다(이케지리씨)

타이틀과 구체적인 내용, 또 하드웨어에 대해 밝혀지지 않은 점에서 이케지리씨의 말에 의하면 현재 이미 몇 개의 타이틀이 움직이기 시작했다고 한다. 물론 그것들도 "GE니까 가능한, GE밖에 할 수 없는"(이케지리씨) 작품이 될 것이기에 더더욱 기대된다. 또 영화부분에 있어서도 내년 이후 커다란 움직임이 있을 것 같다. "영화에 대해서는 저희 나름대로 생각하고 있는 부분을 실현시켜 보려 합니다. 내년에는 몇 편의 영화가 완성된다면 더 이상 바랄 게 없겠는데… 저희도 그저 작품을 만든다는 것에만 열중하는 게 아니라, 프로모션과 그 외 일체를 포함한 즉, 우리들이니까 반드시 해낼 수 있을 거라 믿으면서 이것저것 여러 가지를 서도해 보고도 싶고, 불가능이란 없다라고 생각하고 있습니다." 나아가 「모스라 고질라」로 토호와 쌓아온 관계를 기반으로 토호 캐릭터 피규어 판매에도 착수. 이후에는 오리지널 캐릭터 상품도 포함해 완구 개발도 하고 싶다고 한다.

지금까지도 그랬듯이 앞으로도 GE밖에는 할 수 없는 일을 하고 싶습니다(모리씨)

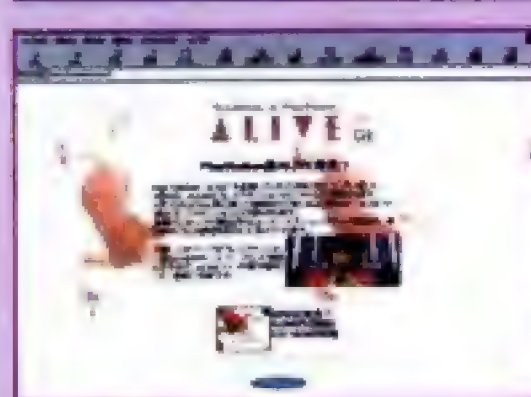
게임, 소프트, 완구라는 폭 넓은 엔터테인먼트를 추구하는 제네럴 엔터테인먼트. 모든 장르에 걸쳐 앞으로도 'GE라면 역시'라는 많은 작품을 제공해 줄 것임에 틀림없다.

동경 게임쇼에서의 평판은?

10월 9일부터 11일에 걸쳐 치바 마쿠하리멧세에서 개최된 동경 게임쇼. GE의 「펜펜 트라이아이슬론」도 세가 부스에 전시되었다. 일반객을 대상으로 DC가 처음으로 공개되어서인지 세가부스는 대성황을 이루었다. 물론 「펜펜」소프트 앞에도 플레이를 기다리는 많은 사람들이 줄을 서서 게임을 즐기고 있었다.

GE가 개발한 「고질라 제네레이션」도 대인기!!

「펜펜」앞에서 플레이를 하기 위해 기다리는 사람들

홈페이지까지!

제네럴 엔터테인먼트의 홈페이지에서는, 소프트에 관한 정보는 물론 회사개요 등, GE의 모든 것을 알 수 있는 충실한 내용으로 꾸며져 있다.

http://www.genet.co.jp

GE

GENERALENTERTAINMENT CO.LTD
주식회사 제네럴 엔터테인먼트

제네럴 엔터테인먼트는 게임 개발 시작과 더불어 전신(前身)인 '영화 프로덕션(1989년 설립)'에서 1994년 회사명이 바뀌었다. 최초의 게임 소프트는 1995년에 발매된 「평성천재 바카본 나아가라! 바카본즈(SS)」. 이후 다른 메이커와 구분 짓는 독특한 작품을 다수 선보이고 있다. 또 게임에 한정되지 않고 영화, 완구라는 폭 넓은 엔터테인먼트를 추구. 앞으로의 활약이 점점 기대된다.

● 회사개요
대표이사/모리코우이치
자본금/2천만엔
종업원 수/32명
사업내용/영화, 비디오 프로그램 등의 기획, 제작, 판매, 멀티미디어 소프트, 게임 소프트의 제작, 판매 등

GE 사무실 내의 분위기

이 기사는 일본 「전격왕」 12월호의 기사를 번역 기재한 것입니다.

시선집중 톡톡 튀는 신세대 미니 게임기

타마고치 시계 & 텔레파시 스코프

사람은 옷을 어떻게 입느냐에 따라 그 사람의 품위가 달라진다. 옷 이외에도 몸에 걸치는 각종 액세서리는 또 상큼한 멋을 연출한다. 이번 파워 시선집중에서는 지난 해 '타마고치' 붐 이후 등장한 수많은 타마고치 류의 게임기 중 패션 감각이 눈에 띄는 게임기와 '사랑'의 감정을 전하는 기능이 뛰어난 두 개의 게임기를 소개한다.

패션 감각 시계 게임기

타마고치 시계

어떻게 보면 유치해 보일 수도 있지만, 어찌 보면 상당히 세련된 멋을 연출하는 시계형 게임기다.

본체에는 계란과 똑같은 흰 색상에 선글라스로 한껏 멋을 내고 즐거워하는 깜찍한 병아리 한 마리가 디자인되어 있다. 자, 이 시계를 차면 나만의 패션이 연출될 것이다. 손목에 차도 좋고, 가방에 매달아도 좋다. 이처럼 텔레파시 스코프의 장점은 다른 게임기와 같이 분실의 염려가 적다는 것이다. 또 하나의 장점은 기능성이다. 시계처럼 손목에 차고 다니기 때문에 게임기를 꺼낼 필요 없이 바로바로 병아리의 상태를 체크하면서 훌륭한 장닭(?)으로 키울 수 있기 때문.

타마고치 시계는 타마고치보다 몇 가지 발전된 형태를 보이지만 기능 면에서 다른 게임기들과 거의 동일하다. 우선 병아리에게 밥, 사탕, 물의 먹이를 줘야 하는데 많이 먹으면 병에 걸릴 수도 있다. 해골 표시가 나타나면, 아프다는 표시인데 이 표시가 사라질 때까지 의사를 방문해야만 한다. 또 아무 이유 없이 시끄럽게 군다면 바로 교육이 필요할 때다. 그러나 필요하지도 않은데 자꾸 교육을 시키면 무척 짜증을 낸다(家出은 하지 않음).

한편 게임 속 '미니게임'도 건재하다. 「포켓 재키」의 '가위바위보' 게임처럼 오른쪽인지 왼쪽인지를 맞추는 놀이와 카드 놀이 등 다양한 게임을 통해 만족 레벨을 높일 수 있고, 날씨에 따라 모자와 스카프, 우산을 쓸 수 있도록 가재도구(?)도 준비되어 있다. 또한 밥을 많이 먹어 용변을 보면 당연히 깨끗하게 치워야 하는 것은 기본중의 기본.

그리고 병아리가 어떤 상태인지를 알고 싶을 때는 A버튼으로 나이나 무게, 배가 고픈지 안 고픈지 등을 파악할 수 있다. 그리고 잠잘 때는 반드시 불을 꺼야 한다.

시계처럼 차고 다니면 언제 어디서나 보살핌을…

나도 이제 사랑을 할 나이!

텔레파시 스코프

사랑에는 우연한 사랑도 많지만, 만들어 가는 사랑이 대부분이다. 즉, 나의 사랑을 찾기 위해서는 노력을 해야한다는 것인데, 그 작은 해결책이 여기에 있다.

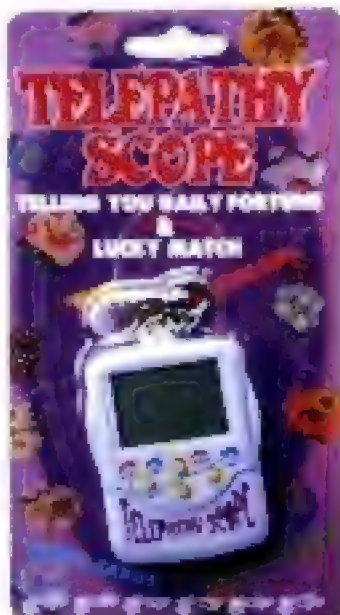
텔레파시 스코프는 최근 일본에서 많이 유행되고 있는 게임기 형식으로, 자신이 원하는 상대의 데이터를 입력, 상호간의 사랑이나 관심도를 확인할 수 있는 큐피트의 역할을 하는 게임기. 이것으로 그녀와의 사랑 가능성을 점수로 확인할 수 있다.

우선 자신의 성격, 성별, 생년월일, 혈액형, 날짜, 몸무게, 신장, 취미, 음식, 색깔 등을 입력하고 이상형의 자료를 입력하여 그녀가 소지하고 있는 텔레파시 스코프와 결합하면 그녀와의 사랑성공 가능성을 점수로 알려주며 두 사람의 사랑을 성공시키기 위한 조언을 보여준다.

텔레파시 스코프는 이 기능 외에도 고대 중국에서 내려오는 주사위 점으로 운세를 보여주는 주사위 게임과 15세기 유럽의 카드 점으로 운세를 보여준다. 또 입력된 자료를 기초로 오늘의 운세를 우정, 애정, 건강, 금전별로 보여주는 기능도 있다. 신세대 미팅의 필수품!

http://galaxy.channeli.net/keumhwa1
그 외에도 다양한 미니 게임기를 구경할 수 있는 금화테크의 홈페이지

○가방에 텔레파시 스코프를 매달고 그녀를 기다린다(?)

○텔레파시 스코프의 패키지 사진

시사기획

게임방이 흔들린다

최근 폭발적인 인기를 누리며 우후죽순처럼 생기고 있는 일명 'PC 게임방'. 지난해 대학가나 사무실 밀집지역 등에 처음 등장한 이들 업소는 최근 주택가와 초, 중, 고교 주변까지 확산돼 서울지역만 해도 500여개 업소가 성업중이다. 그러나 일부에서는 PC 게임방이 청소년들에게 미치는 악영향에 대해 끊임없이 지적하며 마땅한 단속 규정을 마련, 체계적인 규제방안을 제시해야 한다는 소리가 높다. 이와 관련 지난 12일 문광부에서는 PC 게임방을 현행 컴퓨터게임장과 동일하게 등록을 해야 한다는 지침을 각 시·도·구청에 내렸고, 이에 PC 게임방 업주들은 크게 반발하며 나서고 있다. 이번호 파워에서는 현재 뜨거운 감자로 부상한 PC 게임방의 실체를 알아보고 앞으로 PC 게임방의 향방에 대해 집중 조사해 보는 시간을 가졌다.

허우진기자

'PC 게임방', 유망사업으로 부상

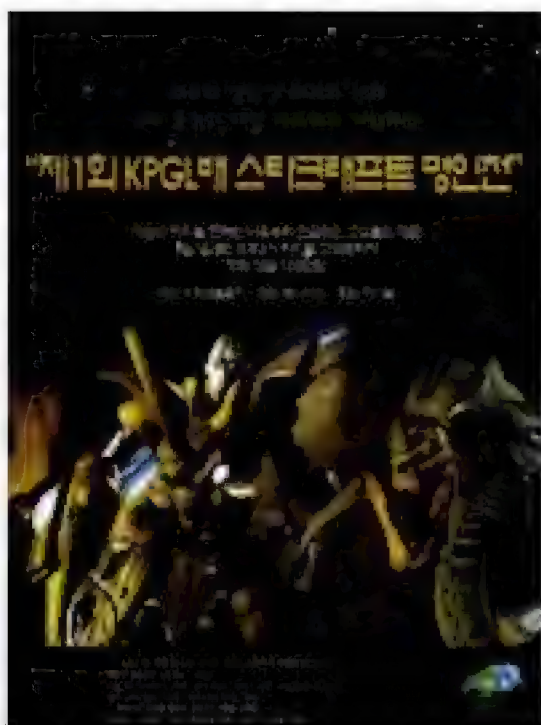
PC 게임방은 PC, 근거리통신망(LAN) 등을 갖추고 PC게임, 네트워크게임, 온라인게임, 인터넷 정보검색 서비스 등을 제공하는 신종 오락서비스로, '컴퓨터 게임방', '인터넷 게임방', '네트워크 게임방' 등 다양한 이름으로 불리고 있다. PC 게임방은 대부분 15~30평 정도의 공간에 대형 모니터와 키보드를 갖춘 기기 20~30여대가 설치되어 있다. 이용료는 시간당 1,500~2,000원 정도. 회원으로 가입할 경우와 심야시간대 할인 혜택을 비롯해 마일리지제도, 여성할인제도 등도 병행하고 있다. 또한 만화책이나 잡지책을 비치해 휴식을 돕고 컵라면이나 과자를 무료로 제공하는 등 다양한 서비스를 실시하는 곳도 많다.

PC 게임방의 초반 형태는 당시 인터넷망이 제대로 보급되지 않았을 무렵, 대학생이나 회사원 등을 상대로 인터넷 정보를 이용할 수 있는 'PC방'이라는 이름으로 등장했으나 오락을 즐기는 사람들이 늘면서 PC 게임방으로 형태가 변했다. 최근에는 신규 사업자들이 체인망이나 프랜차이즈 형태로 수십개의 가맹점을 모집하면서 기업화하는 추세를 보이고 있다.

이같은 게임방은 전철역 주변은 물론 대학가와 주택가 주변 곳곳에 생기면서 새로운 업종으로 부상하고 있다. 지하철 1호선 노량진역 주변 학원가와 대학가가 밀집해 있는 신촌 일대, 그리고 인천의 인하대 후문 쪽에도 한 길목에 10여개가 넘는 업체들이 최근 PC 게임방이라는 이름으로 문을 열고 영업중이다. 현재 PC 게임방은 게임, 통신, 인터넷을 이용하기에 최적의 사양의 시스템을 갖춰놓은 일종의 휴식 공간의 성격을 띠고 있으며, 주고객은 게임 매니아이지만 IMF 이후 컴퓨터 구입이 어려워진 학생들이 채팅, E메일 확인, 인터넷 자료 검색, 리포트 작성과 프린트를 하기 위해 자주 이용하고 있다.

올초만 해도 불과 100여개도 채 되지 않았던 PC 게임방이 이처럼 폭발적인 인기를 끌게 된 원인은 무엇일까?

이는 인터넷 사용자층이 학생과 주부로까지 확산되어 있지만 일반 가정에서는 아직까지 고속 PC 통신을 위한 시설이 부족해 적은 비용으로 수시로 인터넷을 이용할 수 있는 시설에 대한 관심이 높기 때문으로 풀이된다. 또 시간당 1,500~2,000원의 요금만 내면 학교 인근의 PC 게임방에서 인터넷게임·영상머드게임·네트워크게임을 손쉽게 이용할 수 있다는 점도 PC 게임방 사업을 촉진하는 원인이 되고 있다. 특히 네트워크게임의 경우 그동안 PC 와 1대 1로 벌이는 기존 게임방식에 식상해 있는 게이머들을 중심으로 인기를 모으고 있다. 최근 최고의 인기를 누리고 있는 「스타크래프트」, 「워크래프트」를 비롯, 국산 게임들 역시 멀티플레이 기능이 탑재되어 있어 사람과 컴퓨터와의 대결을 사람과 사람의 대결로 연장시키면서 게임의 묘미를 더해주는 한편 게임 시장 확대는 물론 게임방 증가의 기폭제가 되고 있다.

또한 최근 IMF 이후 명예퇴직이나 실직한 젊은 직장인들이 이 업종에 많은 관심을 보이고 있는데

고액의 상금이 걸린 각종 대회도 네트워크게임의 인기를 부채질하고 있다

다가 취업을 못한 일부 대학생들이 공동창업형태로 나서고 있는 실정이어서 PC 게임방은 또다른 오락 서비스업 형태로 자리잡을 것으로 예상된다.

PC 게임방, 관리 사각지대인가?

최근 PC 게임방의 폭발적인 인기의 요인은 네트워크게임에 있다고 할 수 있다. 이 네트워크게임은 일정 패턴만 익히면 숙달되는 기존의 전자오락과는 달리 자신이 직접 전략을 세워 실시간으로 다른 사람과 게임을 즐길 수 있는 색다른 재미를 제공한다. 특히 인터넷을 통하면 외국인과의 게임도 가능하며 게임 성적 랭킹이 기록되는 등 여러 가지 방면으로 청소년들의 호기심과 경쟁심을 부추기고 있다. 이 게임 때문에 밤을 새우느라 학교 수업에 영향을 받는 중고생도 있다고 하니 그 중독성이 어느 정도인지는 가늠할 수 있을 것이다. 더구나 네트워크게임 중에는 '연소자 관람불가' 등급도 있지만 게임방에서는 별다른 제약없이 청소년들에게 제공되고 있다.

또한 이 업소들은 사업자 등록은 컴퓨터 대여업으로, 세무 신고는 비디오물 유통업으로 분류돼 아직까지 단속 규정이 마련돼 있지 않아 24시간 영업이 가능할뿐더러 청소년들의 출입에도 제한이 없다.

이들 업소의 주요 고객층은 대학생, 고등학생, 중학생의 순. 특히 중고생들이 인터넷 음란 사이트의 무단 접속은 정신적으로 악영향을 미칠 우려가 크다는 것이 일부 사회단체의 의견이다. 자욱한 담배연기, 극소수의 업소지만 자정이 넘으면 술까지 버젓이 내놓고 판매하고 있는 등 현재 PC 게임방은 여러 가지 면에서 법망을 교묘히 피해 불법으로 영업을 하고 있어 단속이 필요하다는 것이 학부모 집단과 교육단체의 지적이다.

문광부, 공중위생법상 게임영업을 하면 컴퓨터게임장업이다

이에 관련 PC 게임방의 불법 영업·운영에 대해 문화관광부에서 'PC / 인터넷 이용 게임장업 관리지침'을 각 시·도·구청에 통보했다. 공문의 골자 내용을 간추려 보면,

'PC / 인터넷 이용 게임장업을 컴퓨터게임장업과 동일하게 허가 조치한다. 또한 업소 명칭과 관계없이 PC 등을 이용, 게임오락을 제공하는 영업을 하고자 하는 경우에도 컴퓨터게임장업으로 허가 조치한다. 예를 들면 음반 및 비디오물 대여업소에서 게임을 하게 하는 경우, 비디오감상실에서 유·무선을 이용하여 게임을 하게 하는 경우, PC 방 / 인터넷방 / 멀티방 등에서 다른 행위와 함께 게임을 하도록 하는 경우. 단, 단순 정보 검색이나 사무관리 등 게임 행위가 없는 경우에는 제외한다.'

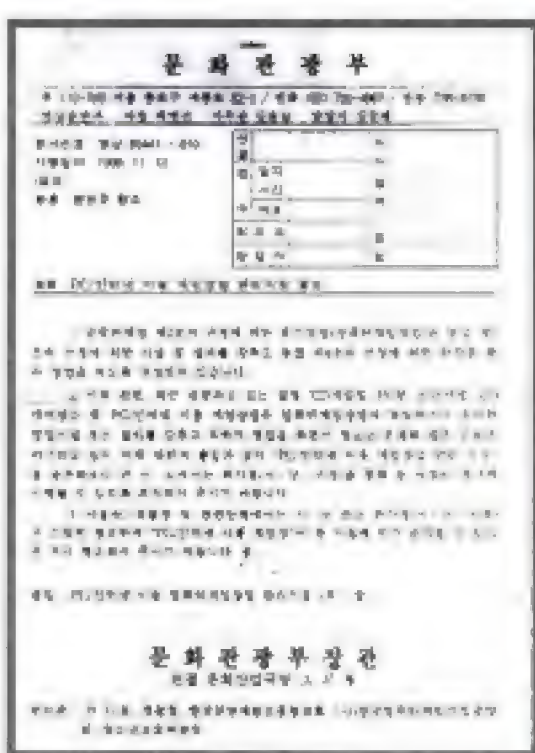
최고 인기를 누리는 이 게임 역시 연소자 관람불가 등급이다

문광부에서는 98년 12월 31일까지 PC/인터넷 이용 게임장에 대한 행정지도 기간을 정하고, 그 기간 동안 컴퓨터게임장업 허가를 받아 영업토록 유도하며, 영업자 준수사항(청소년 대상 영업시간 제한 포함)을 강조할 예정이다. 그후 행정지도 기간이 종료되면 무허가 업소에 대해서는 일제 단속을 펴, 허가업소에 대해서는 공중위생법 준수 여부 단속 및 지도를 펼 방침이다.

그렇다면 PC 게임방이 공중위생법으로 적용받을 경우 발생하는 문제점들에 대해서 간략하게 언급해 보겠다.

① 우선 학교 보건법이 있다. 현재 학원가나 초·중·고교 인근에 밀집되어 있는 PC 게임방은 모두 학교 보건법상 학교 위생정화구역인 200m 밖으로 이전해야만 한다.

② 영업시간의 제한이 있다. 24시간 영업으로 운영중인 PC 게임방은 자자체에 의해 각 지방의 조례에 따라 영업 시간에 제한이 따르게 된다(서울의 경우 10시까지).

③ 프로그램 심의의 문제가 있다. 물론 게임방에서 사용하고 있는 게임들은 모두 가정용 게임으로 이미 공연진흥협의회(이하 공진협)에서 심의를 거친 것들이다. 그러나 이 게임들이 상업적인 영리를 목적으로 공공장소에서 이용될 때에는 업소용 게임으로 다시 공진협에 재심의를 거쳐야만 된다. 가정용으로 심의가 났는데 업소용으로도 그다지 큰 문제가 있겠냐고 단순하게 생각할 수도 있겠지만, 현재 고스톱이 PC 게임으로는 심의를 거쳐 가정에서 사용중임에도 불구하고 업소용에는 심의 불허를 맞고 있는 상황을 고려해 본다면 대다수의 프로그램이 심의 불허 판정을 받을 확률이 높다. 그리고 현행 업소용 게임장의 프로그램이 청소년 위주의 프로그램들로 운영된다는 것을 감안한다면 가정용보다는 많은 제약이 따를 것으로 보인다.

④ 저작권 침해에 관한 문제이다. 현행 컴퓨터프로그램보호법(제 16조)은 '판매용 프로그램을 영리를 목적으로 대여하는 경우 프로그램 저작권자의 허락을 받아야 한다'고 규정하고 있다. 즉 비디오물 같은 경우는 저작권에 대여권이 포함되어 있지 않아 대여에 별 문제가 없지만, 컴퓨터 프로그램의 경우는 저작권에 대여권이 포함되어 있어 저작권자의 동의를 받아야만 대여가 가능하다. 일부 PC 게임방 업주들은 '우리는 모두 정품을 사용하고 있으므로 문제될 것 없다'고 하지만 그것은 정품 사용과는 다른 저작권이라는 점에서 접근해야 한다.

⑤ 건축법의 문제이다. 근린생활지역에 있는 게임방은 위락시설로 용도를 변경해야 한다.

PC / 인터넷 이용 게임장업 관리지침

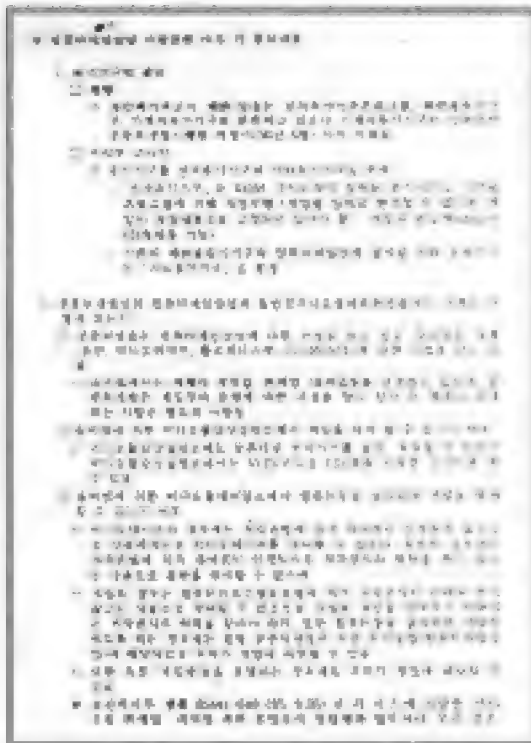
최근 한 게임방에서는 사복차림을 한 여형사와 남형사가 게임을 하는 척하며 잠복해 있다가 연소자 관람불가인 스타크래프트를 고등학생에게 대여, 게임을 하게 한 업주를 적발, 해당 업주가 형사 입건된 사례도 발생했다. 또한 불법 카피 CD를 사용한 업주도 구속된 사건이 있었다. 이처럼 PC 게임방은 현재 사회적으로 뜨거운 감자로 부상, 단속의 눈길을 피할 수 없게 되었다.

문광부와 게임방 업주들의 끝없는 줄다리기는 시작됐다

현재 PC와 인터넷을 이용해 게임서비스를 제공하는 이른바 게임

방 사업자들이 문광부의 행정지침에 반발, 협회 결성을 추진하고 있다. 사단법인 「한국 인터넷 PC 대여업 협회 추진위원회」(가칭)가 그것으로, 지난 24일 서울 용산 데이콤 본사 15층 회의실에서 게임방 협회 결성을 위한 모임을 가졌다. 이들은 게임방 형태의 신종 사업을 컴퓨터게임장으로 간주, 공중위생법에 의거해 허가를 받도록 한 문광부의 행정지침은 부적절한 법률 해석과 불충분한 현실 인식 하에 결정된 것이라고 반발하고 있다. 이들은 PC 게임방을 새로운 업종으로 규정해 발전적인 방향성을 제시해야 한다고 주장하고 있다.

이에 문광부 담당자는 95년 9월 26일 각 시·도에 시달된 보건복지부의 '비디오물 판매업·대여업 관련 불법 오락 영업 행위 업무 처리' 문서를 예를 들어 "게임의 경우는 컴퓨터프로그램보호법에 의거 저작권자의 허락을 받지 않고는 상용으로 대여할 수 없으므로 가정용 게임을 대여하기 위해서는 저작권자의 허락을 받아야 하며, 또한 컴퓨터 등을 설치하여 게임을 하도록 하는 경우에는 현행 공중위생법에 의한 유기장업(컴퓨터게임장업)에 해당되므로 속칭 '게임방' 등을 운영하는 경우에도 무허가 영업에 해당될 수 있다고 밝히고 있습니다. 무려 3년전에 게임방 관련해 이미 통보를 했음에도 불구하고 이제 와서 PC 게임방 관련법이 없었느니, 컴퓨터게임장이 아닌 새로운 오락 서비스업이니 하는 건 이치에 닿지 않습니다." 며 사업을 시작하기 전에 꼼꼼히 체크해 보지 않은 업주들의 부주의함을 지적하고 있다.

공중위생법 제 2조의 규정을 보면 "유기장업은 유기시설 또는 유기기구를 갖추고 손님으로 하여금 대중오락을 하게 하는 영업(다른 영업을 경영하면서 손님의 유치 목적 또는 광고 등을 목적으로 유기시설 또는 유기기구를 설치하여 대중 오락을 하게 하는 경우를 포함한다)"이라고 명시되어 있다. 즉 PC를 설치하고 게임을 대여하는 등의 방법으로 게임을 하도록 하는

비디오물 판매업·대여업 관련 불법 오락 영업 행위 업무 처리

영업이나 컴퓨터를 대여하는 경우라도 동 시설 내에서 게임을 하도록 하는 영업의 경우는 유기장업의 범주에 해당된다는 것이 문광부 담당자의 주장이다.

"우리의 목적은 게임방을 죽이려는 것이 아닙니다. 게임방을 현행 법 테두리 안에서 합법적으로 양성화시키려는 것이 저희의 목적입니다. 게 중 업주님들께서는 생존권을 위협한다고 하시는데 그런 건 결코 아닙니다. 관련 법률이 있는데도 법률을 무시한 채 영업을 하는 것을 그냥 간과할 수는 없는 문제 아닙니까? 동일한 컴퓨터게임장인데도 한쪽은 오후 10시까지만 영업이 가능하고 프로그램도 청소년 프로그램만 가능한데 반해, 또 다른 한쪽은 24시간 영업이 가능하며 프로그램 사용에 있어서도 제약이 없다면 당연히 형평성의 문제가 아니겠습니까? 또한 게임방 관련해 교육단체와 학부모 집단에서 끊임없는 민원이 제기되고 있습니다. 즉 청소년들의 비행을 부추기고 있다는 거죠. 따라서 우리 문광부에서는 정당한 법률에 의거, 게임방 역시 하나의 오락 서비스업인 컴퓨터게임장으로 양성, 육성화시키려는 것뿐입니다."

과거 LG의 '3DO 플라자'라는 것이 있었다. 3DO 플라자는 가정용 하드웨어인 3DO를 TV에 연결, 게임영업을 하는 당시로서는 새로운 개념의 오락 서비스업으로 각광을 받았다. 3DO 플라자 역시 컴퓨터게임장과는 다른 업종이라고 스스로 분류, 독자적인 노선을 선택해 게임영업을 하였다. 그러나 어느 순간부터 3DO 플라자는 사행길로 접어들기 시작하더니 현재는 그 자취조차도 찾아볼 수 없게 되었다. 한때 초중고생들의 인기를 한 몸에 받았던 3DO 플라자가 그토록 단명할 수 밖에 없었던 이유 중에 하나가 바로 공중위생법에 적용을 받았기 때문이었다. 3DO 플라자가 공중위생법에 근거해 컴퓨터게임장으로 규정받자, 위에 열거한 똑같은 이유로 학교 인근에 있던 업소들은 전부 이전해야만 했고, 프로그램도 다시 한컴산에 재심의를 받아야만 했었다.

이 사실을 주지한 PC 게임방 업주들은 자신들은 결코 3DO 플라자와 같은 길을 답습할 수 없다고 강력하게 반발하고 있다. 기존의 컴퓨터게임장과 신종 PC 게임방이 모두 게임영업을 해 소득을 올리는 것은 동일하지만 서비스의 본질이 다르다는 것이 업주들의 주장이다. 즉 컴퓨터게임장이 업소용으로 규정된 아케이드 게임기를 사용해 수익을 올린다면 게임방은 PC용 게임을 일정시간 대여하거나 설치된 네트워크를 사용한 대가로 수익을 올리는 점을 감안하다면 두 업종은 같은 게임영업이라 할지라도 본질적으로 많은 차이를 보인다는 것이다. 이번 문광부의 PC 게임방 행정지침에 반발, PC 게임방 일부 업주들은 행정소송도 불사하겠다는 강경 의사를 표시하고 있다.

∞ 당시 3DO 플라자는 초중고생에게 굉장한 인기를 누렸다

이에 문광부에서는 공중위생법 시행규칙 제 2조 별표 1(시설 및 설비기준)의 내용중 "(3) 전자비디오 오락기구는 알·오·엠(ROM) 기억 소자만 장치되어 있어 새로운 입력은 할 수 없고 기억된 게임만 할 수 있는 것이어야 한다."라는 규정을 인용, ROM기억 소자를 CD 롬이나 팩 등으로 제작된 경우나 인터넷 / PC 통신에서 제공되는 게임(RAM에 저장된)을 하는 경우도 사실상 게임 프로그램이 기억소자에 고정되어 있어 '새로운 입력은 할 수 없고 기억된 게임만 할 수 있는' 모든 형태의 것을 포괄하는 것으로 해석할 수 있다 것이 주무부서의 의견이다. 또한 어떠한 행정 소송에 대해서도 승소할 자신이 있다고 확언하고 있다.

700여개 전국 게임방, 장차 그 향후는?

게임업계에서는 문광부의 지침대로 PC 게임방이 공중위생법에 규정을 받게 되면 PC 게임방의 절반 이상이 영업이 어려울 것이라고 전망하고 있다. 영업시간, 학교 보건법, 건축법, 저작권 등 저촉되는 부분이 한 두가지가 아니다. PC 게임방의 전체적인 수입의 감소는 물론 그 존폐마저 위협받아 문을 닫게 되는 업소들도 적지 않을 것이라는 것이 일반적인 견해이다.

"학교보건법·건축법상의 컴퓨터게임장 관련 규제를 완화해주도록 담당 부처인 교육부·건설교통부측에 의견을 타진했으나 컴퓨터게임장이 청소년에 유해한 측면이 많다는 이유로 부정적인 반응을 보이고 있습니다. 특히 교육부에서는 아주 강경하게 반대의 의견을 표시하였습니다. 또한 모법인 공중위생

법과 시행령이 바뀌지 않는 한 저희도 어쩔 수 없습니다. 그냥 간단하게 생각하면 됩니다. 공중위생법에 의거해 컴퓨터게임장으로 허가를 받고, 컴퓨터게임장으로서 각종 시설기준에 따르면 PC 게임방도 하나의 대중 오락서비스업으로 탄생하게 되는 겁니다."

관련 공무원의 말대로 불법으로 운영되어 있었던 PC 게임방이 법의 테두리 안에서 대중 오락서비스업의 하나로 양성화시키겠다고 말하는데도 왜 PC 게임방 업주들은 반발하고 있는 것일까?

가장 큰 문제가 되는 점이 학교보건법인데 위의 문광부 담당자의 말을 빌자면 학교 위생정화구역인 200m 안에 있는 PC 게임방의 경우 이전을 하던가 아니면 게임영업을 제외한 문서 작성이나 인터넷 검색 서비스 등의 기타 영업을 하던지 영업장을 폐쇄해야만 한다는 것이다.

그밖에 심의에 관한 문제인데, 가정용으로 프로그램 심의를 맞췄다 해도 업소용으로 공공장소에서 사용될 때에는 반드시 재심의를 반드시 거쳐야만 하는데, 그 심의 자체가 그렇게 쉽지는 않을 것이라는 데 문제점이 있다.

일단 심의를 받으려면 국내에서 저작권을 소유한 쪽에서 심의를 신청해야 하는데, 스타크래프트의 경우 국내 판권을 보유한 LG가 직접 업소용 사용을 위해 공진협에 심의를 신청해야 한다. 가정용으로도 연소자 관람불가 판정을 받은 스타크래프트가 심의 기준을 청소년으로 국한시키고 있는 업소용 심의 기준에서 통과할지에 대한 여부는 쉽게 짐작할 수 있을 것이다. 가정용보다 업소용에 보다 강력한 심의를 펼치고 있는 현행 심의 행태를 보면 다분 '18세 이상' 등급도 유통가 판정을 받기가 어렵지 않겠느냐는 것이 업계의 생각이다. 설사 가정용 프로그램이 유통된다고 해도 업소용으로 사용하기 위해 또다른 버전, 예를 들면 가정용의 그것보다 훨씬더 삭제를 한 새로운 버전이 유통될 확률도 있을 것이다.

더 극단적으로 생각하자면 업소용으로 프로그램이 사용되면 여러 가지 문제점이 발생할 것이라는 것을 우려한 나머지 업소용으로 사용하지 못하도록 국내 판권자들이 재심의를 신청하지 않을 수도 있다. 만약 스타크래프트와 같은 류의 게임을 게임방에서 즐길 수 없다고 하자. 수입은 절반 이하로 뚝 떨어질 것임은 자명한 사실이다.

국내 판권자들이 이런 조치를 취한다면 해당 프로그램들은 업소용으로는 절대로 사용할 수 없게 되는 것이고 그럼에도 불구하고 사용할 경우에는 바로 컴퓨터 프로그램의 저작권 문제까지 저촉받게 되는 등 이중삼중의 위법을 하게 되는 것이다.

이렇듯 PC 게임방이 공중위생법으로 규정받는 것 자체는 결코 가볍게 생각할 수 있는 문제는 아니다. 아직 게임방이라는 새로운 오락서비스업에 대한 확실한 개념도 채 정리되지 못한 상황에서 마련된 문광부의 행정지침이 그대로 시행될 경우 단기간에 급가열된 게임방 관련 시장에 엄청난 파급효과를 미칠 것은 불을 보듯 뻔한 일이다.

규제보다는 스스로 자성의 목소리가 더 필요한 시기

서울 강동구에 사는 김모군은 최근 컴퓨터 게임 중단에 따른 금단 증세로 강동성심병원 신경정신과에서 치료를 받았다. 열흘 넘게 학교에도 가지 않고 PC 게임방에서 매일 7~8시간씩 보낸다는 사실을 알고 부모들이 게임방 출입을 금지하자 환청과 우울증세를 보이는 게임중독 현상을 나타냈다고 한다. 또한 가출했다가 지방에서 온라인게임을 하는 것이 추적돼 간신히 부모의 품에 돌아와 화제가 됐던 한 중학생도 지방까지 내려가 PC 게임방에서 살다시피하고 있었다는 매스컴의 보도가 있었다. 이처럼 마땅히 갈만한 곳이 없는 청소년에게 있어 24시간이라는 영업이 여러 문제점을 야기시키고 있는 것 역시 게임방의 현실이다. 그러나 무조건적으로 법에 의한 엄중한 단속이 아닌 업주들 스스로의 자성이 선결되어야 하지 않을까 생각된다. 자정이 넘었는데도 중고생을 대상으로 버젓이 영업을 하거나, 흡연, 음란 사이트의 접속, 심지어는 술까지 판매하는 업소들은 당연 규제를 받아야만 한다. 내 자식이 또 다른 게임방에서 밤늦게까지 게임을 하고 있다고 생각해 보자. 장사속보다 우선되는 사회 어른으로서 또는 부모의 입장으로 청소년들을 보호해야 하지 않을까? 날 억압하고 구속하는 법이 있기 때문에 지켜야 된다는 과거 낡은 악습의 답습은 발전없는 제자리걸음만 되풀이할 뿐이다.

또하나 게임이 청소년에 미치는 악영향에 대해 언급할 때마다 항시 간과해 온 부분이 바로 가정의 책임 문제이다. 청소년들의 문제에 가장 큰 목소리를 높이는 학부모 집단은 자녀들의 문제를 오로지 사회적 책임으로만 전가시키고 있다.

게임방 때문에, 오로지 게임방이 24시간 영업을 했기 때문에 모범생이었던 자신의 자녀가 게임중독현상과 탈선에 빠지는 것은 아니다. 자녀들의 잘못은 부모들의 자녀에 대한 무관심이나 무책임감 역시 사회의 그것만큼 크다. 그리고 게임은 더 이상 공부 못하는 아이들이 탈선의 일종으로 하는 놀이가 아니다. 정부가 21세기 국가 전략산업의 하나로 육성·발전시키고 있는 첨단 멀티미디어 정보산업의 '꽃'이 바로 게임인 것이다. 게임은 무조건 나쁜 것, 게임장은 청소년 탈선의 온상으로 매도하며 가정의 책임은 간과한 채 모든 문제를 사회에만 전가시키려는 구시대적인 발상은 이제 탈피해야 한다.

마지막으로 규제 일관의 정부 정책의 문제이다.

게임산업이 유망산업으로 각광받기 시작한 것은 불과 몇 년 전의 일이다. 그동안 일부 소수 층의 놀이 문화였던 것이 멀티미디어 산업의 총아로 떠오르기 시작하면서 과거에는 상상할 수 없었던 새로운 사업들이 속출하고 있다. 그 대표적인 예가 현재 거론되고 있는 PC 게임방이다. 이번 PC 게임방 관련 문광부의 행정지침에 관해 업계에서는 현실성을 무시한 채 행정간소화라는 미명하에 이루어진 탁상공론이며 마구잡이식 행정규제라는 비난의 목소리가 높다. 게임방 문제는 기술 발전과 통합의 속도가 갈수록 빨라지고 상품과 서비스의 라이프사이클이 단축되고 있는 추세를 법규와 제도가 따라가지 못함으로 인해 발생한 것으로 해석할 수 있다. 이처럼 게임 관련 문제는 현실성이 떨어지는 법규로 새로운 산업적 변화들을 잣대질하려는 데에 있다고 할 수 있다.

현재 게임산업은 서서히 발전일로에 첫발을 내디디고 있다. 그러나 실제적인 문제는 입으로는 게임산업을 발전시키기 위한 정보화 자금을 모으거나, 각종 세미나를 개최하는 등 내보기 위한 형식에만 연연한 채 현실적인 요구에는 철저히 등을 돌리고 있는데 있다. 앞으로도 PC 게임방과 같이 지금까지 전혀 없었던 신종 서비스업이 생길 것은 자명한 일이다. 그러나 게임 관련 새로운 업종이 생겨도 급속도로 발전하는 현실성을 반영하지 못한 채 과거 게임산업의 억압과 규제의 산물이였던 구법으로 과거의 그것과 연장선화시키려고 하는 정부 정책의 문제점을 지적하고 싶다. 게임은 지금까지 우리가 보도 듣도 못한 새로운 영역을 아주 빠른 속도로 제시하고 있다. 시대가, 법규가, 새로운 문화적 흐름을 따라가고 있지 못하다는 것이다. 바라고 싶은 것은 좀더 발전적이고 진보적인 사고로 현실을 보고 시대적 흐름에 따른 공무원들의 유동적인 사고방식이다. PC 게임방, 자유업으로 풀어 줘 게임산업을 적극 육성시켜도 좋으련만….

현재 국회에 게임에 관련된 새로운 음비법이 상정되어 있다. 새롭게 개·제정된 음비법에서는 게임산업을 육성시키기 위한 현실성을 감미한 제도적 방안이 마련되어 있기를 고대해 본다. Ⓟ

TOP GAME RANKING

이 달의 가장 큰 변화는 소니가 침묵을 지킨 가운데 세가의 「DC」 발매, 닌텐도의 「젤다」 발매로 게임시장이 한껏 부풀어올랐다는 것이다. 하지만 발매 된지 얼마 안 된 관계로 상위랭킹에는 들지 않고 있으며, 1위와 2위에 지난달과 동일한 메탈기어와, 슬레이어즈 로얄 2가 차지, 비교적 탄탄한 자리매김을 하고 있다. VF 3와 젤다가 빠진 기대순위에는 마벨, R4, D&D 등이 자리를 메웠으며, 바이오해저드, 노엘 3 등이 새로이 진입했다.

■ 통계 기간 : 1998년 11월 1일 ~ 11월 30일
■ 조사 방법 : 게임파워 98년 12월호 애독자 엽서 (30%)
국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

인기 소프트 Top 10

순위	타이틀	정보
1	메탈기어 솔리드 [→]	PS / 액션 어드벤처 / 코나미 / 9월 3일
2	슬레이어즈 로얄 2 [→]	SS / RPG / 각천서점 / 9월 3일
3	레가이어 전설 [NEW]	PS / RPG / 10월 29일
4	비트 매니아 [NEW]	PS / 액션 / 코나미 / 10월 1일
5	피아&캐럿에 잘 오셨습니다 2 [NEW]	SS / 연애시뮬 / NECI / 10월 8일
6	젤다의 전설 -시간의 오카리나- [NEW]	N64 / RPG / 닌텐도 / 11월 21일
7	스타오션 -더 세컨드 스토리- [↓4]	PS / RPG / 에닉스 / 7월 30일
8	블랙 매트릭스 [→]	SS / S·RPG / NECI / 8월 27일
9	포켓몬 스타디움 [↓5]	N64 / 육성배틀 / 닌텐도 / 8월 1일
10	버추어 파이터 3tb [NEW]	DC / 격투액션 / 세가 / 11월 27일

기대 소프트 Top 10

순위	타이틀	정보
1	파이널 판타지 8 [→]	PS / RPG / 스퀘어
2	드래곤 퀘스트 7 [→]	PS / RPG / 에닉스
3	마벨 VS 스파 [↑2]	SS / 격투액션 / 캡콤
4	R4 -릿지 레이서 타입 4- [↑4]	PS / 레이싱 / 남코
5	D&D 콜렉션 [NEW]	SS / 액션 / 캡콤
6	신세기 에반게리온 [NEW]	N64 / 액션 / 반다이
7	소닉 어드벤처 [→]	DC / 액션 / 세가
8	바이오 해저드-코드: 베로니카- [NEW]	DC / 액션 어드벤처 / 캡콤
9	노엘 3 [NEW]	SS / 어드벤처 / 파이오니아LDC
10	슈퍼마리오 RPG 2 [→]	N64 / RPG / 닌텐도

FREE RANKING

드림캐스트 타이틀 베스트 5

「드림캐스트」가 드디어 128비트 게임기의 첫 테이프를 끊으며 화려하게 데뷔했다. 「바이오해저드」, 「그랜디아 2」등 초 대작들의 난입과 더불어 남코의 DC참여 등 지난 한달 사이에 너무 많은 일이 일어났다. 발매 이후의 한달 또한 더 많은 타이틀의 발표가 이어질 것으로 보이는 가운데 과연 이 많은 DC 소프트 중 가장 많은 기대도를 가진 작품은 어떤 작품인지 베스트 5를 뽑아 보았다. 아래의 순위는 무순위로, '가나다라' 알파벳순이다.

1 버추어 파이터 3 tb

11/27 / 세가 / 격투액션 / 5,800엔

같은 리메이크 버전이라 해도 「바이오해저드」보다도 더 인기 있을 수 있는 것은 「버파」만의 저력이라고 해야할까? 무 순위라고는 하지만 당연히, 기대순위 1위를 차지하고도 남을 「VF 3 tb」의 초월마식을 기대해본다.

2 블루 스팅거

12/3 / 세가 / 액션 / 5,800엔

모션캡처와 드림캐스트의 선명한 해상도를 자랑하는 액션 게임 「바이오해저드」나 「톰레이더」등 수많은 대작 액션 게임의 대열에 올라 설 수 있을 것으로 보인다. 전체적인 게임의 분위기(그래픽)는 「버닝 레인저」와도 비슷하다.

3 세가 랠리 2

11/27 / 세가 / 레이싱 / 5,800엔

새로운 차종이 DC 참전을 결정한 세가랠리 2. 아케이드용으로 등장. 게임의 진가를 발휘한 이 게임의 드림캐스트로의 이식 발표는 너무도 당연할 정도. 새로운 차종과 코스가 각각 10종류씩 늘어났다.

4 소닉 어드벤처

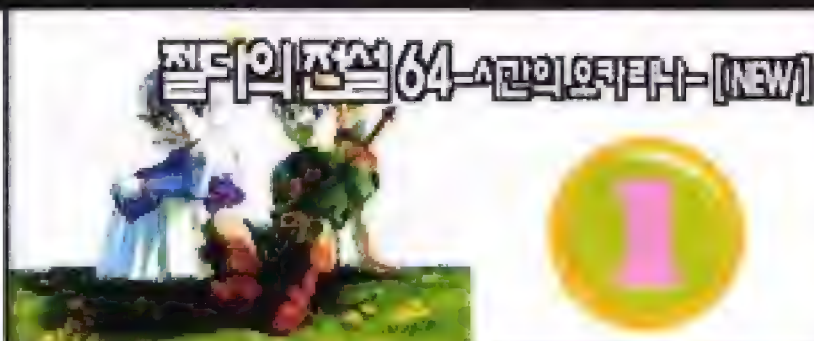
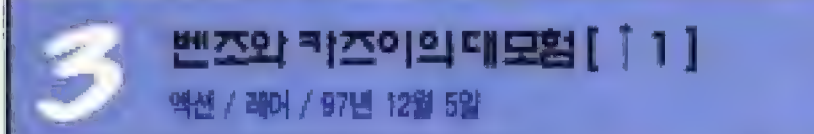
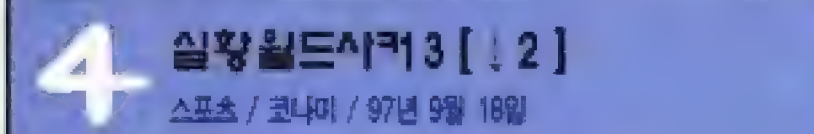
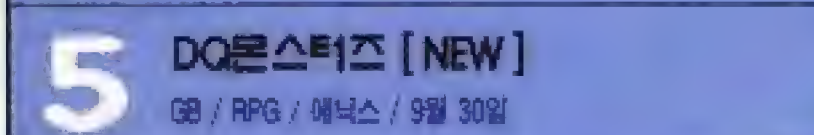
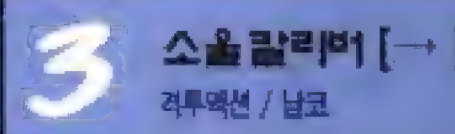
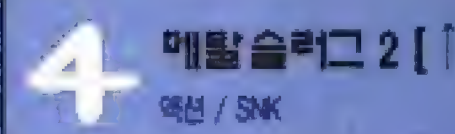
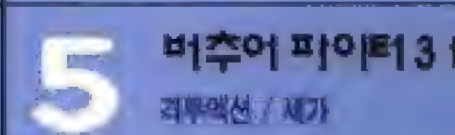
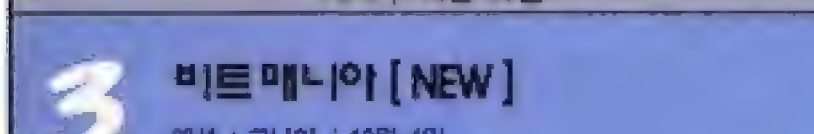
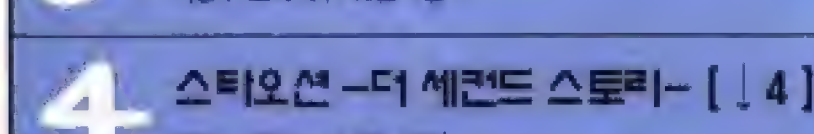
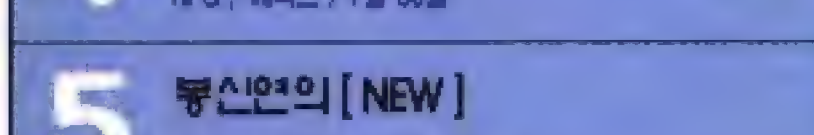
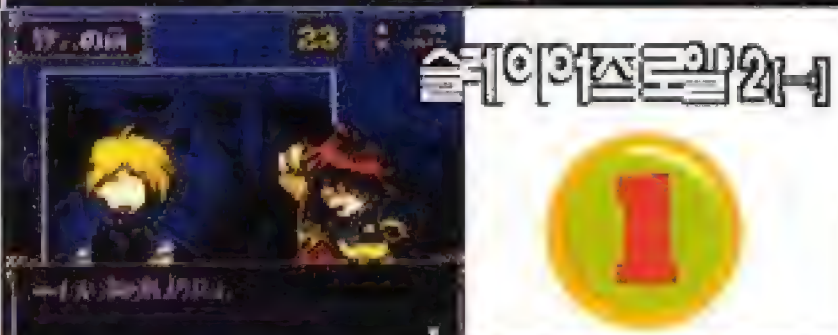
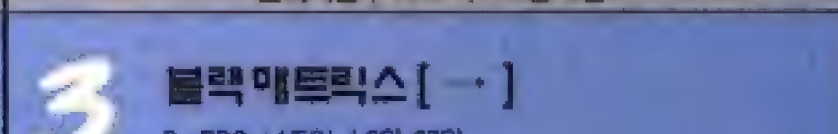
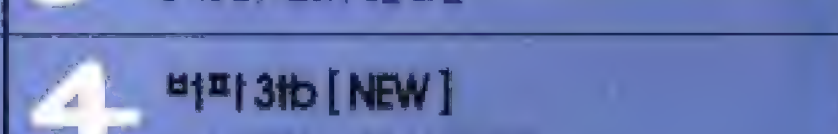
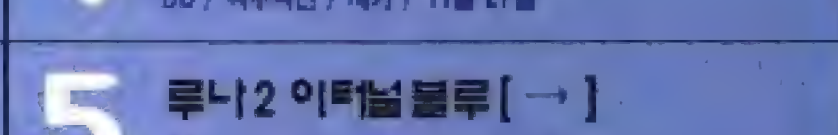
12/17 / 세가 / 어드벤처 / 5,800엔

그저 뛰고 구르는 지금까지의 소닉에 비해 DC판 소닉은 많이 다르다. 더욱 부드러워진 움동작하여 입을 열어 말을 하기도 하는 등 「VF 3」와 함께 소닉팀, 아니 DC의 자존심을 세워줄 타이틀로 꼽힌다.

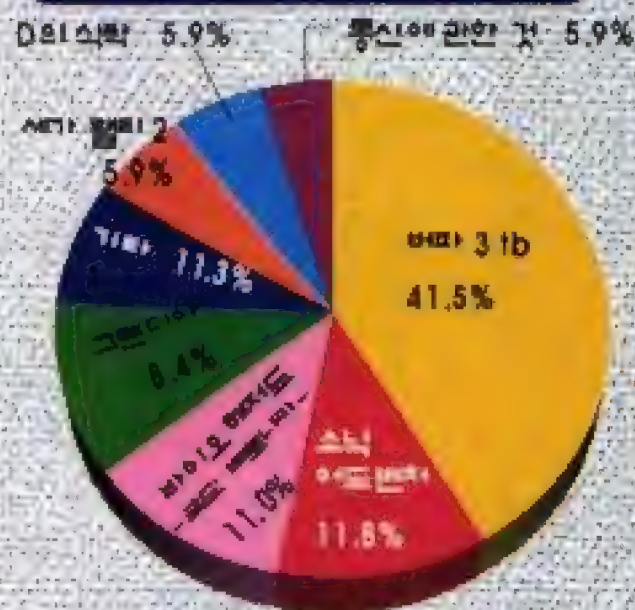
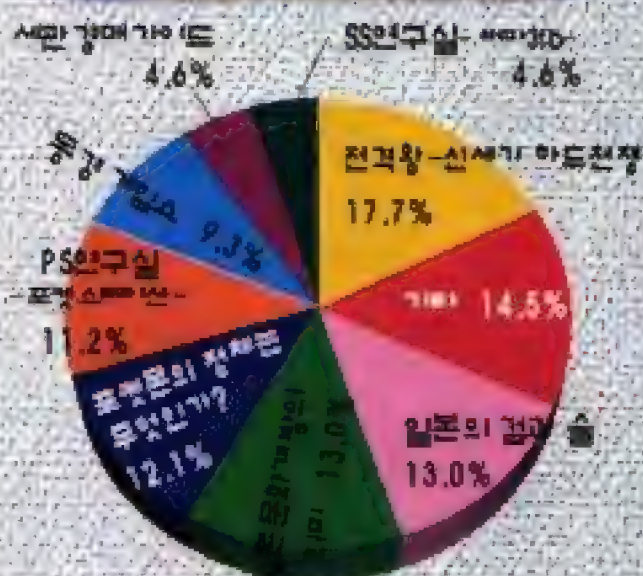
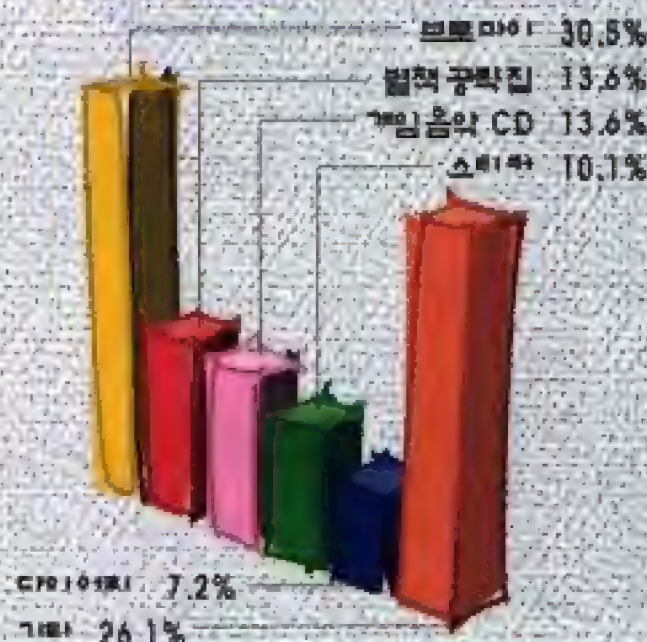
5 펜펜 트라이 아이슬론

11/27 / [illegible] / 5,800엔

닌텐도의 동시발매 타이틀 중 최고의 액션게임이 「슈퍼마리오64」였다면 DC는 당연히 「소닉 어드벤처」이겠지만 「펜펜」도 만만치 않다. 8비트 게임기의 통권도 상당히 잘 팔렸는데 128 게임기의 펜펜은 얼마나 잘 팔릴까?

컴보이 64 Top 5

1. 젤다의 전설 64 -시간의 오카리나- [NEW] — RPG / 닌텐도 / 11월 21일
2. 포켓몬 스타디움 [↓1] — 육성배틀 / 닌텐도 / 8월 1일
3. 벤조와 카즈이의 대모험 [↑1] — 액션 / 레어 / 97년 12월 5일
4. 실황월드사커 3 [↓2] — 스포츠 / 코나미 / 97년 9월 18일
5. DQ몬스터즈 [NEW] — GB / RPG / 에닉스 / 9월 30일

아케이드 Top 5

1. KOF '98 [→] — 격투액션 / SNK
2. 철권 3 [→] — 격투액션 / 남코
3. 소울칼리버 [→] — 격투액션 / 남코
4. 메탈슬러그 2 [↑1] — 액션 / SNK
5. 버추어 파이터 3 tb [NEW] — 격투액션 / 세가

플레이스테이션 Top 5

1. 메탈기어솔리드 [→] — 액션 어드벤처 / 코나미 / 9월 3일
2. 레가이아 전설 [NEW] — RPG / 10월 29일
3. 비트매니아 [NEW] — 액션 / 코나미 / 10월 1일
4. 스타오션 -더 세컨드 스토리- [↓4] — RPG / 에닉스 / 7월 30일
5. 봉신연의 [NEW] — S · RPG / 코에이 / 9월 10일

새턴 Top 5

1. 슬레이어즈 로얄 2 [→] — RPG / 각천서점 / 9월 3일
2. 피아&캐럿에 잘 오셨습니다 2 [NEW] — 연애시뮬 / NECI / 10월 8일
3. 블랙매트릭스 [→] — S · RPG / NECI / 8월 27일
4. 버파 3tb [NEW] — DC / 격투액션 / 세가 / 11월 27일
5. 루나 2 이터널 블루 [→] — RPG / 각천서점 · 겡가드/ESP / 7월 23일

애독자 텔레파시

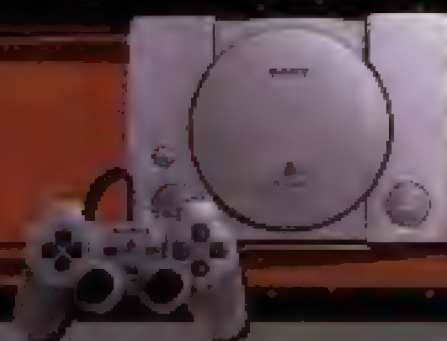
시절은 바야흐로 DC의 시대로 접어들었다. 유저들이 이 DC에 가장 관심을 나타내는 것은 역시 버파 3 tb, 바이오해저드, 그란디아 등의 대작 게임들. 여기에 DC의 통신기능에 대한 관심도 상당했으며, 여기에 맞서는 N64, PS2 등에 대한 기사를 다룬 전격왕 특집 -신세기 하드 전쟁 개전 전야 기사는 가장 재미있었던 기사에 랭크됐다. 또한 일본의 검과 검술과 함께 일본 문화 개방에 대한 기사도 높은 포인트를 보였다.

DC 기사 중 가장 관심이 가는 것은?

가장 재미있었던 기사는?

부록으로 갖고 싶은 것

"「철권3」와 「KOF'97」을 「KOF'97」을 PC에서 즐겨요!"

차세대 게임기 에뮬레이터의 최강

플레이 스테이션 & 네오지오

이제는 에뮬레이터 게임의 양상이 나날이 변화되고 있다. 슈퍼컴보이, 메가드라이브, CALLUS 등의 시대에 뒤처진 에뮬레이터 게임이 쏟아져 나온 1년 전까지만 해도 유저들은 추억을 회상하며 많은 감동을 느꼈을 것이다. 하지만 이제는 에뮬레이터 프로그램의 개발이 보다 활성화됨에 따라 수많은 에뮬레이터가 쏟아져 나왔는데 그중 현재 가장 많은 인기몰이를 하고 있는 에뮬레이터가 PSEmu PRO, NEORAGE다. PSE-mu PRO는 현재 v1.0.10 버전이 나와있고 NEORAGE는 NEOBETA로 명칭이 바뀌어 최근에 버전 업 되어 있다(참고로 NEORAGE 제작자는 RAGE 아케이드 에뮬레이터를 제작했다). 차세대 게임기 에뮬레이터로서 현재 플레이 스테이션, 네오지오만을 손꼽을 수 있다. 닌텐도64 에뮬레이터로는 Reality64 , NINCEST 64 v0.05beta, 새턴 에뮬레이터는 SSEmu v0.05 , A-SANTURN v0.13 등이 있었으나, 현재 내부적인 CPU 연산 등으로만 그칠 뿐 더 이상의 획기적인 발전은 없어 풀스 에뮬처럼 돌아가기 위해서는 많은 시간이 필요할 것으로 보인다. 하지만, 닌텐도64는 많은 게임 롬 파일을(CD를 매체로 하는 게임이 아니므로) 인터넷이나 국내 통신망에서 쉽게 구할 수 있다는 장점이 있어, 비록 게임은 되지 않으나 훗날 에뮬레이터가 지원된다면 엄청난 인기를 얻을 것으로 생각된다.

플레이 스테이션 에뮬레이터
PSEmu PRO v1.0.10

근래 급속도로 발전해 나가는 에뮬레이터. 한때는 플스 에뮬이 펜티엄 사양에서도 불가능할 것이라는 얘기도 많았으나 컴퓨터 하드웨어와 에뮬레이터의 발전으로 놀라울 정도의 실행을 보여준다. 오히려 TV보다 더 선명한 화질을 경험할 수 있다(RGB 전용 TV를 사용하면 보다 나은 화질을 보이겠지만).

그러나 PS 에뮬레이터는 동영상이 나오지 않고, 펜티엄 2에 그래픽 가속 카드의 초호화 시스템의 환경을 갖추어야만 완벽한 게임을 즐길 수 있고, 그렇지 않은 환경이라면 그림의 떡일 수밖에 없다. 그렇다고 실망하기엔 이르다. 게임 타이틀마다 실행속도가 다른 경우가 많은데 「위닝 일레븐 3」의 경우, 펜티엄 200MHz 정도에서 매우 잘 돌아간다는 사실(펜티엄 133MHz 라도 어느 정도 돌아간다).

PSEmu PRO 공식 홈페이지는 http://www.psemu.com인데, 이곳에는 플스 에뮬에 필요한 모든 드라이버 및 유틸리티가 있다.

-최소요구사항
CPU : 486 DX / RAM : 24Mb
Direct X 5 지원이 되는 그래픽 카드
Windows 95, 98 or NT

-권장요구사항
CPU : Pentium 2-233 또는 AMD K6-2 233
RAM : 64 MB 이상
부두 3D 그래픽 엑셀레이터 카드
Windows 98 or NT

① 실행 방법

윈도95, 98, NT용이므로 방법은 그다지 어렵지 않다. 현재 최신버전인 PSEmu PRO v1.0.10 (인스톨 버전)과 바이오스 파일을 받아야 하는데 국내 통신망(천리안의 경우 go COMGO)에서 쉽게 구할 수 있다. 참고로 바이오스 파일은 플스의 모델 번호에 따라 종류가 다양한데 최신버전인 PCPH5500. BIN를 권한다. 에뮬레이터를 다운로드 받은 후 실행하면 자동설치가 되므로 쉽다.

그후, 바이오스 파일을 에뮬레이터가 설치된 디렉토리 내 'BIOS' 인 서브디렉토리에 복사 해 넣어 주면 된다. 프로그램을 실행하면 'configure'를 선택해 기본적인 환경 설정을 해 주어야 하는데, 각 항목에는 Graphic Processing Unit, Sound Processing Unit, PAD 1, CD-ROM, BIOS의 5가지가 있다.

Graphic Processing Unit는 Kazzuya Software Rendering Driver 1.0을 선택하면 무난하고, Sound Processing Unit는 사운드를 듣고자 할 때 속도가 다소 느려질 수 있기 때문에 알아서 선택하도록 하자. PAD 1은 Keyboard 0.1을 선택하면 되고, CD-ROM은 TSG MSCDEX Driver 1.2를 선택하자. 만약 자신의 시스템에 맞지 않아 작동이 안 된다거나 실행이 안될 때 다른 드라이버를 선택하면 되고, 그래도 되지 않는다면 PSEmu PRO 홈페이지나 국내 통신망에서 플러그 인 드라이버들을 구할 수 있으니 안 된다고 포기할 필요 없다. 이제 환경 설정이 다 되었다면 실행을 해 보도록 하자. 간편히 플스 시디를 넣고, 'Run CD'를 클릭하면 되는데, 오른쪽 'debugger functions'라는 메뉴 상자가 있다. 이것은 플스 에뮬 개발자를 위한 메뉴이니 굳이 신경 쓸 필요는 없다.

※ 참고 1 : 설치가 안될 때 MFC42.DLL 파일이 없어서일 가능성이 크다. 통신망에서 쉽게 구할 수 있으며 WINDOWS 내 SYSTEM 디렉토리에 복사해 넣어주면 된다.

※ 참고 2 : 만약 자신이 스카시(SCSI) 방식의 시디롬을 사용하고 있다면 ASPI32.EXE를 다운로드 받아서 설치하면 되니 주의바란다.

※ 참고 3 : 게임상에서 세이브도 가능하다. 게임기와 동일.

※ 참고 4 : 조이패드/스틱의 지원이 되지 않지만, 방법이 없는 건 아니다. JoyEmu(조이스틱 에뮬레이터)라는 조이스틱을 사용할 수 있도록 해 주는 별도의 프로그램이 있으므로 참고.

워닝 일레븐 3의 플레이 화면

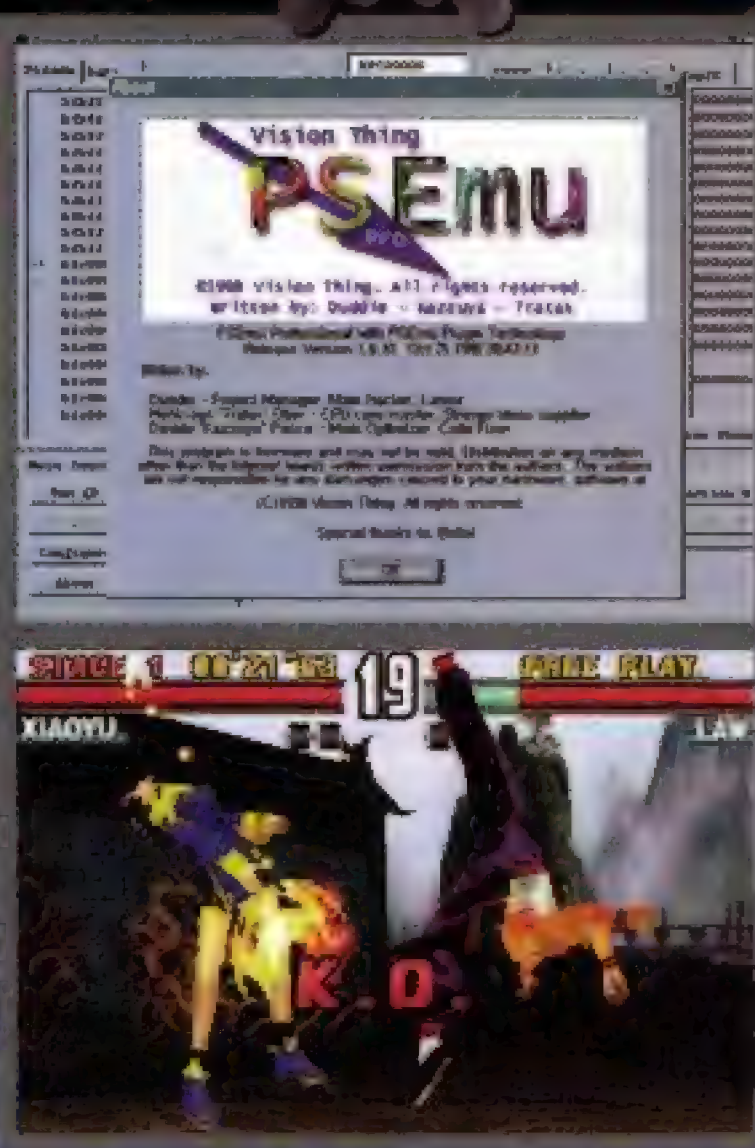
플스 에뮬 PSEmu PRO의 실행화면

철권 3의 플레이 화면

② 플스 에뮬에 필수적인 '플러그 인 드라이버'

플스 에뮬은 다양한 플러그 인 드라이버 파일이 지속적으로 제공되고 있는데, 실행이 안될 경우에 이러한 드라이버 파일들을 업그레이드하거나 다른 것으로 바꿔 사용함으로써 문제를 해결 할 수 있다. 이러한 플러그 인 드라이버파일을 이용해서 좀 더 최적의 환경에서 즐길 수 있으며, 플스 에뮬 홈페이지나 국내 통신망에서 쉽게 구할 수 있다.

설치 방법은 플스 에뮬이 설치된 디렉토리의 'PLUGIN' 서브디렉토리에 복사해 넣어주면 된다. 그리고 아무리 강조해도 지나치지 않은 말인데 새롭게 플러그 인이 버전 업 되면 꼭 설치하기를 권한다.

아래는 플러그 인 드라이버 종류를 간략하게나마 정리해 보았다.

▶GPU (Graphics Processing Unit)
- Kazzuya Software Driver : 일반적으로 가장 많이 사용하는 그래픽 드라이버(권장)
- Duddie Software Driver 1.9 : 다이렉트X 3.0 버전을 위한 그래픽 드라이버
- 3Dfx (Glide) Driver : 부두 1, 2 그래픽 엑셀레이터 사용자를 위한 그래픽 드라이버
- Lewpy glide3x driver : Glide 그래픽 드라이버를 보완한 버전(부두 밴쉬에서는 안됨)

▶CDR (CD-ROM)
- TSG MSCDEX Driver 1.2 : E-IDE 방식의 시디롬 사용자를 위한 드라이버
- Dao : 시디 없이 사용하기 위한 드라이버 (플스 롬 이미지를 사용)

▶SPU (Sound Processing Unit)
- No Sound Driver : 사운드를 사용하지 않기 위한 드라이버
- Seal Sound Driver : 일반적으로 사용하는 사운드 드라이버
- DirectX Sound Driver : 다이렉트X를 이용한 사운드 드라이버

▶PAD (Controller Device)
- No Input Driver : 패드를 사용하지 않을 때
- Keyboard Driver 0.1 : 키보드 사용할 때

네오지오 에뮬레이터

NEORAGE

비록 16비트 아케이드 에뮬레이터지만 현재 킹 오브 파이터즈 97, 사무라이 소다운 4, 리얼 바우트 2 등 97, 98년도에 출시된 최신 아케이드 인기게임을 즐길 수 있으며 그다지 좋은 사양을 요구하지 않는다는 큰 장점이 있어 현재 폭발적인 인기를 한 몸에 얻고 있다. 네오지오는 비록 16비트 게임인지라 차세대 게임이라고 부르기 힘들지 모르지만 게임업계에서도 네오지오의 인기는 아직도 높아서 NEORAGE는 차세대 에뮬레이터라고 부르기에 충분하다. 참고로, 현재 네오지오 에뮬은 완벽한 실행을 보이지만 사운드가 나오지 않는다는 단점이 있다. 그러나 최근, 기타 네오지오 에뮬레이터에서는 이미 부분적이나마 사운드를 지원하는 버전이 나오고 있어 이는 얼마 지나지 않아 해결될 것으로 보인다.

-최소요구사항
CPU : 486 DX / RAM : 16Mb
Windows 95 / DOS

-권장요구사항
CPU : Pentium 133 이상
REM : 64 MB 이상
Windows 95 / DOS

① 실행 방법

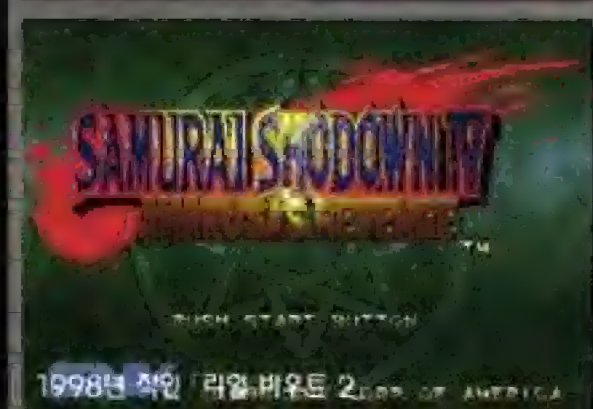
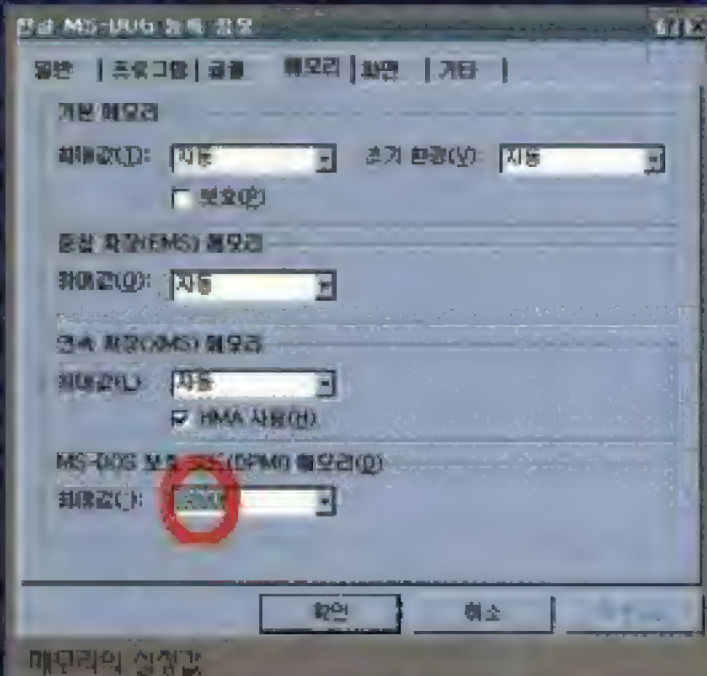
전자오락실의 네오지오 게임기판을 덤프(dump)해서 롬 파일로 저장된, 즉 게임 롬 파일은 일반 통신망이나 인터넷에서 구할 수 있지만 근래에 나온 게임은 용량이 상당히 크고, 램이 64MB 정도 되지 않는다면 실행하는데 시간이 걸린다. 그리고 일반적으로 하드디스크의 여유용량이 100MB 이상은 되어야 거의 모든 게임을 실행시킬 수 있다는 점을 유의해 두자. NEORAGE의 최신버전인 NEOBETA (KOF 97 실행가능 버전)과 게임 롬 파일을 통신망에서 구할 수 있다(천리안의 경우, go COMGO 자료실). 하지만 이것만 있으면 게임을 할 수 있는 것이 아니다. 바로 네오지오 바이오스 파일(NEO GEO. ROM)이란 것이 필요한데, 이것 또한 자료실에서 쉽게 구할 수 있으니 꼭 다운로드 받도록 하자.

윈도에서 실행할 경우와 도스에서 실행 할 경우가 있는데,

▶ 윈도에서 실행할 경우

윈도 내의 도스 창을 띄워야 하는데 몇 가지 주의해야 할 점이 있다. 첫째로 한글도스에서 영문도스로 바꿔 주어야하는데 도스창을 띄운 후 C:\hcode/e ↵ 를 입력하면 된다. 둘째로 이 상황에서 게임을 실행한다 하더라도 메모리 부족이라며 그냥 빠져 나오기 일쑤인데, 이를 해결하기 위해서는 MS-DOS 아이콘을 마우스의 오른쪽버튼을 클릭하고 등록정보를 선택한다. 여기에서 '메모리'를 선택하고 나서 'MS-DOS 보호모드(DPMI) 메모리'의 최대값을 65000정도의 높은 숫자를 입력해주면 된다.

C:\NEOGEO의 디렉토리에 NEOBETA 에뮬레이터와 네오지오 바이오스 파일을 복사한 다음, C:\NEOGEO\KOF97의 디렉토리를 만들어 게임 롬 파일(KOF' 97을 예로 들었음)을 복사해 넣어준 다음 C:\NE[↵]EO)NEOBETA.EXE KOF97 을 입력하면 로딩되면서 실행이 된다. 단, 여기서 램이 많으면 많을수록 로딩 시간이 짧아지게 된다.

▶ 도스에서 실행할 경우

컴퓨터를 부팅할 때 F8을 눌러 'COMMAND PROMPT ONLY'를 선택해서 도스 모드로 들어간다. 단, EMS가 띄워져 있으면 안 된다.

C:\NEOGEO 의 디렉토리에 NEOBETA 에뮬레이터와 네오지오 바이오스 파일을 복사한 다음, 자신의 램이 적다면 DOS 4GW.EXE를 실행을 해야하므로(통신망 자료실에서 쉽게 구할 수 있는 가상 메모리 생성 유틸리티이다)

C:\NEOGEO\DOS4GW.EXE ↵ 를 입력한다. C:\NEOGEO\ KOF97의 디렉토리를 만들어 게임 롬 파일을 복사해 넣어준 다음,

C:\N[↵]GEO)NEOBETA.EXE KOF97 를 입력.

메모리의 설정값

「KOF 97」의 오프닝

1998년 작인 「리얼 바우트 2」

② 실행 시 참고해야 할 필수 옵션

만약 자신의 그래픽 카드가 VESA 2.0을 지원할 수 있다면 보다 화려한 화면으로 플레이 할 수 있지만 VESA 2.0이 지원이 되지 않는 그래픽 카드를 가지고 있다면 실행할 때 modex 옵션을 추가해야 한다.

예) C:\NEOGEO)NEOBETA. EXE KOF97 -modex ↵

참고로, VESA 2.0을 사용할 수 있도록 해주는 유틸리티인 SDD를 설치했다면 modex 옵션을 붙일 필요가 없다.

끝으로

Bleem이라는 플스의 차세대 에뮬레이터가 많은 기대를 얻고 있다. 「FF 7」, 그 외에 많은 게임을 지원을 할 것이라고 하는데 이미 스크린 샷이 공개되어 있다.

현재 PSEmu PRO에서는 동영상을 재생할 수 없고, 펜티엄 2의 초호화 시스템을 요구하지만 곧 나올 Bleem은 동영상의 재생이 가능하고, 펜티엄MMX 정도의 사양이면 된다고 하니 기다려지지 않을 수 없다. 홈페이지는 http://www. bleem.com

얼마 전에 한국인이 개발한 사운드 지원 네오지오 에뮬레이터 「네오단지」가 가장 권위적인 인터넷 에뮬 뉴스사이트인 데이브 클래식(http://www.davesclassics.com)에 공개되어 세계적으로 알려지게 되었다(참고로 데이브 클래식은 1분만에 수백명이 다녀갈 정도). 제작자가 Hong Gil-Dong(홍길동)이란 이름으로 되어 있어 눈길을 끌었는데, 네오단지는 v0.025로 버전 업 되어 「사무라이 쇼다운 2」, 「용호의 권 3」, 「KOF '96」, 「KOF 97」의 사운드를 세계 최초로 지원 가능한 에뮬레이터다. P

앞으로 지원 예정인 「FF 7」

PS 칼럼

잘 나가고 있는(?) 플레이 스테이션, 그러나 …

박현선 기자

플레이 스테이션(이하 플스)이 이 세상에 등장한 지도 벌써 5년이 넘었다. 5년전 그 당시 소니가 플스를 출시하면서 게임기 시장에 본격적으로 뛰어든다고 했을 때 많은 사람들은 게임과는 전혀 상관이 없는 가전업체인 소니가 세가와 닌텐도가 장악하고 있는 가정용 게임기 시장에서 과연 성공할 수 있을까라는 부정적인 시각을 보였다. 그러나 그들의 생각과는 정반대로 플스는 세가와 닌텐도의 가정용 게임기들을 완전히 누르고 지금은 일본을 비롯한 전세계의 가정용 게임기 시장을 석권하여 명실상부한 게임기의 왕좌를 차지하고 있다. 하지만 한편으로는 플스의 이러한 전성기가 영원히 계속 될 수 있을까하는 의구심이 들기도 한다. 이러한 의구심을 가지게 되는 이유는 크게 세 가지로 나눌 수 있다.

첫째, 드림캐스트를 앞세운 세가의 강력한 도전이다. 드림캐스트는 11월 27일부터 일본 국내에서 발매되기 시작한 세가의 128비트 게임기로 SH-4(CPU)나 파워VR 2(그래픽 칩)와 같은 혁신적인 부품을 탑재하여 기존 게임기에서는 상상할 수 없었던 성능을 가지고 있다. 그러나 이렇듯 최첨단의 부품을 사용하고도 가격을 비교적 낮은 29,800엔으로 책정했다는 것은 세가가 하드웨어의 판매에서 발생하게 될 엄청난 손실을 감수하겠다는 얘기가 된다. 즉, 세가는 플스때문에 점차 미소녀 게임기(?)로 전락하고 있는 새턴의 복수를 하기 위해 회사의 사활을 걸고 있는 것이다. 세가의 전무가 드림캐스트의 TV CF에 등장하여 코믹 연기까지 하는 것을 보면 이러한 것을 실감할 수 있다.

둘째, 플스 자체가 가지고 있는 문제이다. 플스는 발표 당시 사람들을 깜짝 놀라게 할 정도의 사양을 가진 하드웨어였다. 하지만 게임기 하드웨어 관련 기술이 그 당시와는 비교할 수 없을 정도로 비약적으로 발전된 현재로서는 플스의 성능이 그다지 놀랍지도 않을 뿐만 아니라 어떻게 보면 이제는 시대에 뒤떨어지는 하드웨어가 된 것이 아닌가하는 생각이 들기도 한다. 게다가 새턴이나 닌텐도 64처럼 하드웨어를 업그레이드해주는 확장 램 같은 부가적인 장치가 있는 것도 아니기 때문에 하드웨어적인 정체성을 면치 못하고 있다.

셋째, 수준이하의 게임들이 범람하기 시작했다는 것이다. 플스의 보급 대수가 전 세계적으로 4000만대를 넘어서자, 수많은 게임개발 업체들이 너도나도 뛰어들어 플스용 게임을 개발하기 시작했다. 그 덕분에 재미있고 수준 높은 게임들이 많이 등장하기는 했지만 반면에 도저히 게임이라고 볼 수 없는 수준 이하의 타이틀들도 엄청나게 증가하기 시작했다. 이러한 저질(?) 게임들이 점점 많아지면 이것이 플스에 대한 유저들의 불신으로 이어져 자칫 현재의 위치가 위태로워질 수도 있다고 생각한다.

최근에 99년 2월경에 플스의 후속기종을 발표할 것이라는 소니측의 비공식적인 언급이 있었다. 하지만 발표하자마자 곧바로 출시되는 것이 결코 아니기 때문에 후속 기종이 등장하기 전까지는 이러한 문제점을 해결할 수 있는 어떠한 후속 조치가 뒤따라야 하지 않을까 하는 생각을 해본다.

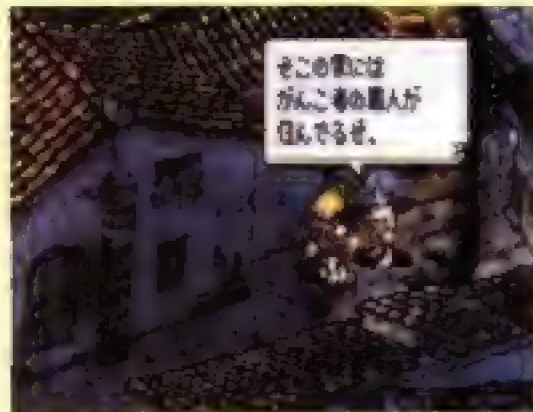
FFⅧ과 더불어 99년을 빛낼 스퀘어의 대작 RPG

사가 프론티어 2

전작과는 달리 본격적인 판타지 세계의 모험을 그리고 있는 「사가 프론티어 2」. 이번 달에는 이 게임의 세계관과 전투 시스템에 대한 자세한 정보, 그리고 전에는 밝혀지지 않았던 구스타브의 가족들을 공개하기로 한다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: RPG
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가 : 미정

더욱 진화된 세계관과 전투 시스템

어업으로 생계를 유지해나가는 소박한 마을 '베스티아'. 결코 잘 사는 마을은 아니지만 이곳 사람들은 평화스러운 나날을 보내고 있는 것처럼 보인다. 이 마을이 정확히 어디에 있는 지는 확실하지 않지만 바다에 둘러싸여 있는 멜슈만 지방에 위치해 있을 가능성이 높다.

왕궁에서 쫓겨난 구스타브가 살고 있는 곳이 혹시 이곳 베스티아가 아닐까?

술집을 발견한 구스타브. 이곳에서 동료를 구할 수도 있다

구스타브가 술집에서 만난 사람에게 동료가 되어달라고 요청한다

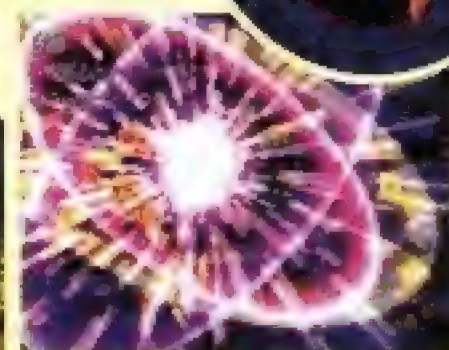
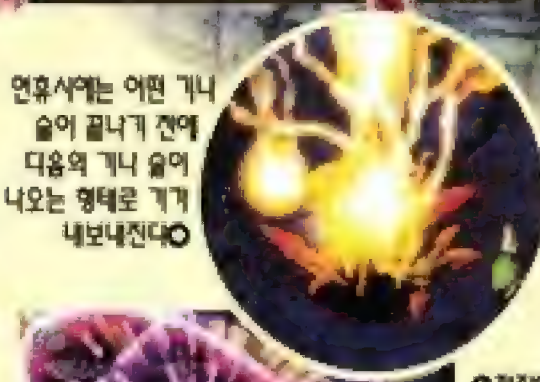
○마을 사람과 대화하는 사람은 주인공 구스타브가 아니다. 과연 누구일까?

○술집거처럼 보이는 거리에 들어온 구스타브

더욱 진화된 연휴 시스템을 채택한 전투

전작에서 참신한 전투 시스템을 통해서 플레이어들로부터 큰 인기를 얻었던 '연휴(連携)' 시스템. 이 시스템은 일정한 조건을 만족시키면 복수의 기나 술이 마치 하나의 공격처럼 연속적으로 내보내지는 것으로 2명 이상의 아군이 같은 적을 공격하면 사용한 공격의 조합이나 공격의 순서 등의 조건에 따라서 연휴가 성립된다. 이처럼 공격을 연휴시키면 각각의 기나 술을 따로 발사할 때보다 훨씬 큰 대미지를 적에게 입힐 수 있다.

○연휴를 발동하면 그것에 포함된 기나 술의 이름이 합쳐진 연휴명이 표시된다

연휴시에는 어떤 기나 술이 끝나기 전에 다음의 기나 술이 나오는 형태로 각각 내보내진다○

○전작에서는 최대 5개의 기나 술을 연휴시킬 수 있었다

○화면 왼쪽 위에 연휴에 포함된 기나 술의 이름이 표시된다

적도 연휴공격을 사용

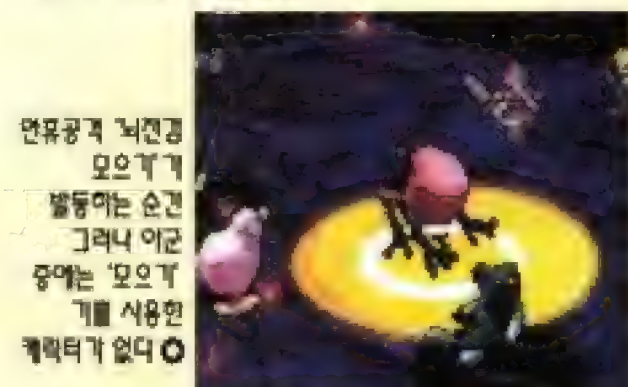
적의 연휴공격도 아군과 같은 조건하에서 성립된다. 전작에서는 적이 연휴공격을 걸어오는 일이 없었지만 이번 시리즈에서는 적들이 연휴공격을 자주 사용할 것으로 예상된다. 그 중에는 최후의 수단으로 연휴공격을 사용하거나, 아군의 연휴공격을 흉내내는 등의 개성적인 전법으로 플레이어를 괴롭히는 적이 등장할 지도 모른다.

○아군과 마찬가지로 적들도 연휴공격을 사용

적의 숫자가 많을수록 연휴공격에 걸릴 확률도 높아진다

아군과 적 사이의 연휴공격도 가능

같은 대상에 대해서 기나 술을 사용하고 있던 아군과 적이 동시에 행동하면 아군과 적의 연휴공격이 성립된다. 이러한 경우의 연휴공격은 일반적인 연휴와 달리 회복계, 보급계의 기나 술로 연결될 가능성이 있으며 HP회복+대미지라는 형태의 변칙적인 효과도 자주 발동된다. 발동된 효과의 바리에이션은 무한대로 어떤 것이 발생할 지는 전혀 알 수 없다.

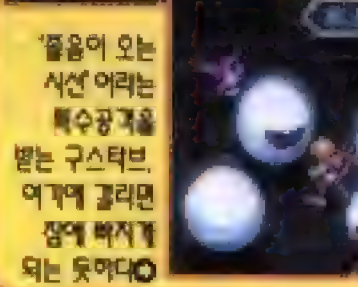
○뇌신검의 목표가 되고 있는 적이 아군보다 먼저 '모으기'의 특수능력을 실행!

연휴공격 뇌신검 모으기가 발동하는 순간 그러나 아군 중에는 '모으기'를 사용한 캐릭터가 없다 ○

아군의 뇌전검도 동시에 발동! 2개의 기가 연결되어 연유공격 '뇌전검 모으기'가 된다

공격력을 올리는 '모으기'의 효과가 붙어진 뇌전검이 적에게 엄청난 데미지를 준다

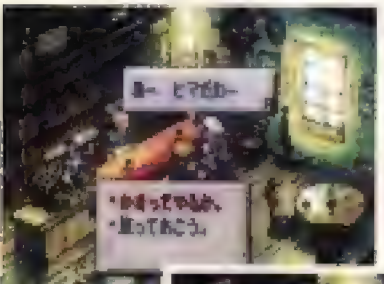
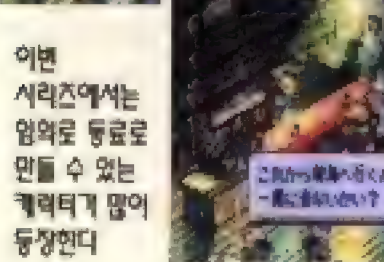
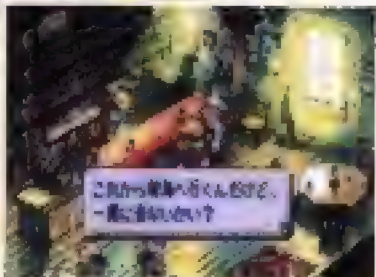
위력적인 적들의 특수공격

전투시 아군이 기나 술을 사용하는 것처럼 적 몬스터도 특수공격을 사용한다. 이러한 공격은 그래픽 효과도 뛰어나서 전투를 보다 박진감 넘치게 펼칠 수 있다. 또한 적 몬스터만이 사용하는 공격이 연휴되기도 하므로 적들만의 오리지널 연휴도 존재한다.

사악하게 생긴 몬스터가 독가스를 발사해서 아군의 스테이터스 이상이 되었다

'졸음이 오는 시선'이라는 특수공격을 받는 구스타브. 여기에 걸리면 잠에 빠지게 되는 것이다

파티 편성의 자유도가 확대

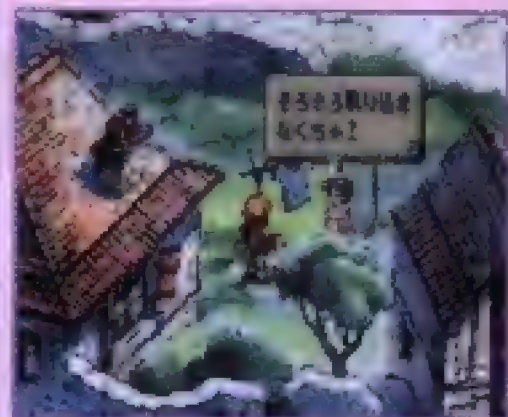
전작에서는 각 시나리오의 스토리에 의해서 동료가 되는 캐릭터가 있었지만 이번 시리즈에서는 이러한 캐릭터가 줄어들고 그 대신 상황에 관계없이 동료가 되는 캐릭터가 늘어난다. 즉, 이것은 파티 편성의 자유도가 높아졌다는 의미가 된다.

술에 뛰어 횡설수설하고 있는 캐릭터에게 동료가 되어주기를 청한다

이번 시리즈에서는 임의로 동료로 만들 수 있는 캐릭터가 많이 등장한다

LP를 변환해서 사용하는 것이 가능

이 게임은 전작과 마찬가지로 기의 사용에는 WP가, 술의 사용에는 JP가 필요하다. 또한 캐릭터의 HP가 0이 되더라도 쓰러질 뿐, 죽지는 않지만 그 대신 LP(라이브 포인트)가 감소된다. 만일 WP나 JP가 너무 낮을 경우에는 LP(라이브 포인트)를 변환시켜서 이를 보충할 수 있다. 이것은 생명을 단축시키는 결과를 초래하기는 하지만 위급한 경우에는 최후의 수단으로 쓸 수밖에 없을 것이다.

LP를 변환시키는 것은 위험을 감수해야 할뿐만 아니라 방법 또한 어렵다

술이란 무엇인가?

술(Art)이라는 말은 물체에 깃든 애니마(Anime)의 힘을 조정하는 기술을 총칭하는 것이다. 애니마는 살아있는 생물에서부터 불이나 물, 빛 등 세상에 있는 모든 존재에 깃들어 있으며 사람은 그 힘을 끌어내기 위해서 도구(tool)를 사용한다. 술을 사용하는 능력은 정도의 차이가 있지만 이 세계의 대부분 사람들이 지니고 있으며 이 능력을 가지지 못한 극소수의 사람들은 사회적으로 냉대받고 박해를 받는다. 이와 반대로 술 능력이 뛰어난 사람은 높은 지위를 얻는 경우가 많다.

이 세계에서는 아주 평범한 사람일 지라도 술을 사용할 수 있다

철이란 무엇인가?

술이 중시되는 이 세계에서는 금 이외의 금속은 술의 도구로서의 가치가 낮기 때문에 중요시되지 않는다. 특히 철은 술을 방해하는 힘이 강한데다가 죽은 사람과 함께 매장하는 습관이 있기 때문에 많은 사람들이 몹시 싫어한다. 도구류는 무구를 포함한 모든 것이 목제나 석제로 되어있으며 술을 깃들게 해서 사용하는 것이 일반적이다.

하류층의 사람은 어느 정도의 금속제품을 지니기도 하지만 신분이 높은 사람은 금 이외의 금속을 갖지 않는다

새로운 등장인물 소개

마리(1227~)

구스타브 12세의 막내딸. 태어나자마자 첫째오빠와 어머니가 추방되는 바람에 두 사람의 얼굴도 모른 채, 둘째 오빠인 필립과 더불어 아버지의 손에 의해서 키워졌다. 그녀가 20살이 되었을 때, 헤어졌던 오빠인 구스타브와 만나게 되는데 이때 두사람 사이에는 묘한 감정이 생기게 된다

구스타브 12세(1195-1245)

피니 왕국의 국왕으로 뛰어난 정치가이자 군인이다. 1218년 4개의 후국중 하나인 놀 후국의 왕족인 소피를 왕비로 맞이하여 놀 후국의 지배권을 강화했다 그 후, 막강한 군사력과 뛰어난 외교수완을 구사하여 슈드, 오토 두 나라마저 합병시켜 버린다. 술불능자인 아들 구스타브를 왕비인 소피와 함께 왕궁에서 내쫓는다

소피(1200-1239)

구스타브 12세의 왕비로 마음씨가 곱지만 그 마음속에는 강인한 의지를 숨기고 있다. 원래는 놀 후국의 왕녀였지만 1218년에 그녀의 아버지가 전사하자, 후국을 지키려는 영주들에 의해 동맹국인 피니 왕국으로 시집가게 된다. 구스타브 12세와의 사이에서 구스타브, 필립, 소피아의 2남 1녀를 두지만 구스타브의 추방에 항의하다가 왕궁에서 쫓겨난다

토발의 퀘스트 모드는 장난일 뿐이었다!

에어가이츠

발매일이 코앞으로 다가온 스퀘어의 격투액션 「에어가이츠」. 이 게임에서도 「토발」 시리즈와 마찬가지로 액션 RPG형식의 게임이 수록된다는 사실이 밝혀졌다(이미 알고 있기는 했지만). '브랜드 뉴 퀘스트'로 명명된 이 퀘스트 모드에는 두 명의 플스용 오리지널 캐릭터가 주인공으로 등장하여 모험을 펼치게 된다.

▶제작사: 스퀘어 ▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 12월 17일 ▶발매가: 5,800엔

GOD BLESS THE RING
EHRGEIZ

에어가이츠의 퀘스트 모드는 바로 이것이다!

「에어가이츠」의 퀘스트 모드인 '브랜드 뉴 퀘스트(Brand New Quest)'는 고고학자인 마스다 코지가 그의 조수인 크레아 앤드류스와 함께 고대유적으로 잠입하여 던전의 깊숙한 곳에 잠들어 있는 불로불사의 수수께끼를 풀어나간다는 내용의 액션 RPG이다. 플레이어는 플스용 「에어가이츠」의 오리지널 캐릭터인 마스다 코지와 크레아 앤드류스 중 한 명을 선택해서 게임을 진행하게 된다.

Brand New QUEST
Godless The Dungeon

에어가이츠의 퀘스트 모드인 '브랜드 뉴 퀘스트'

브랜드 뉴 퀘스트의 두 주인공.
마스다 코지와 크레아 앤드류스

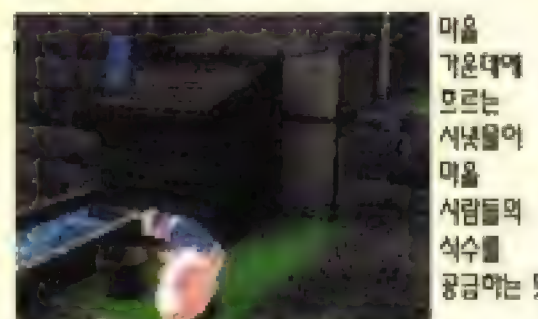
본격적인 모험을 시작하는 두 주인공

모험중에는 두사람의 캐릭터를 동시에 움직일 수는 없지만 플레이하고 있는 캐릭터가 던전내에서 죽게 될 경우, 호텔에서 대기하고 있던 다른 캐릭터가 도와주러 온다. 이때, 죽은 캐릭터의 혼은 아크가 되어 숨이 끊어진 장소에 남게 되는데 도와주러 온 캐릭터가 그 혼이 봉인되어 있는 아크를 해방시키면 죽은 캐릭터는 되살아날 수 있다. 그러나 두 사람이 모두 죽어버린 경우에는 게임이 그냥 끝나버린다.

계단을 올라가고 있는 마스다. 오른쪽 아래에 검은 옷의 남자가 서있다. 그의 정체는?

갑자기 나타난 검은 정장의 남자와 작은 동물. 모두 없애버리자!

게임의 무대가 되는 마을의 전체 지도

던전의 입구를 향해 달려가는 마스다. 이제 본격적인 모험이 시작되려나?

마을 가운데에 흐르는 시냇물이 마을 사람들의 식수를 공급하는 듯

○깊어 보이는 우물로 향하는 주인공. 이 우물에는 어떤 비밀이라도?

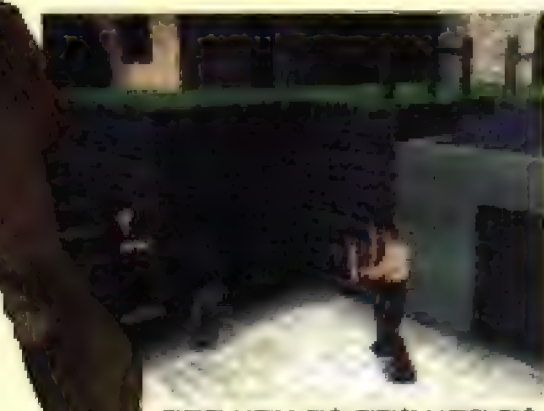
○계단을 통해서 우물 밑바닥으로 내려왔다. 이곳은 또다른 던전인 듯…

상점이나 던전내에서 무기나 아이템을 입수

던전내에 떨어져 있는 검이나 갑옷으로 무장하면 스테이터스를 파

아니~ 이렇게 많은 아이템이! 횡재했군!

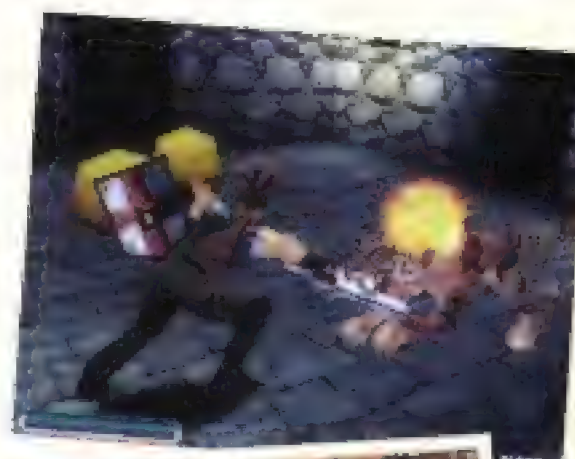
던전내에서 자라고 있는 풀을 베고 있는 주인공. 회복제로 사용하는 풀인가?

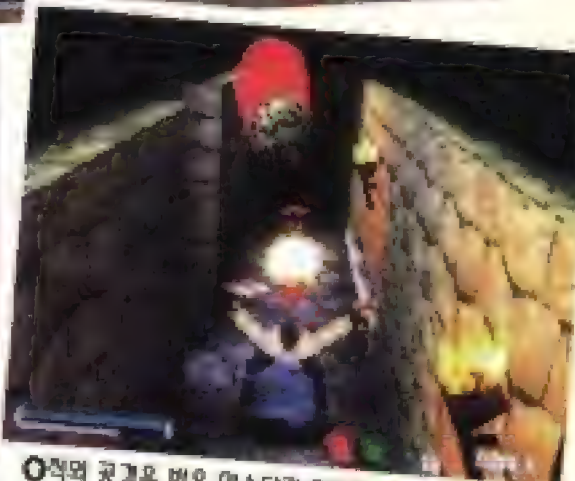
PLAY STATION

워업시킬 수도 있다. 이외에도 장비나 아이템 등은 마을의 상점에서도 구입할 수도 있는 듯하다. 갑옷이나 검 같은 아이템을 장비하면 그에 따라서 그래픽 역시 달라진다.

신성한 분위기를 느껴지는 곳에 핀 갑옷이? 혹시 신의 갑옷이 아닐는지…

마을에 있는 무기점이나 마법상에서 무기나 마법 등을 구입 가능

무기나 마법을 사용하는 박진감 넘치는 전투 신

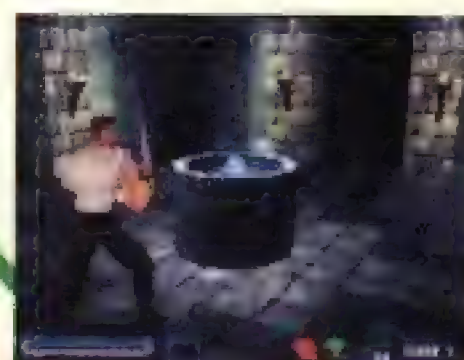
퀘스트 모드에서의 전투는 다양한 방법으로 이루어진다. 맨손으로 격투를 벌이는 것은 물론 검과 방패, 혹은 두팔로 들어야 하는 거대한 검으로 싸우거나 마법으로 싸우기도 한다. 마법을 사용하려면 마테리아나 마법석을 입수해야 한다. 마법에는 '통상마법'과 '초마법'의 두 가지 사용법이 있으며 초마법으로 사용하면 마법석의 소비량은 증가하지만, 복수의 몬스터를 공격할 수 있다.

몬스터의 공격은 방패로 방어. 그런 다음, 곧바로 반격을!

몬스터를 향해서 포물선을 그리며 날아가는 불 마법

적의 공격을 받은 마스다가 마테리아로 운석을 소환!

던전내에는 호랑이 같은 야수도 등장하는 듯…

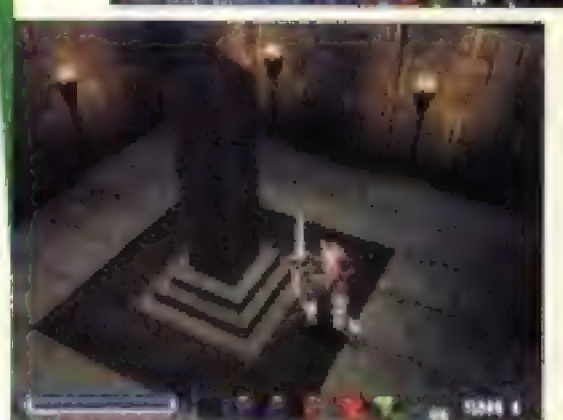
전체마법으로 복수의 적에게 데미지를 줄 수 있다

던전내에는 수많은 비밀과 수수께끼가!

던전내에 배치된 비석이나 제단, 그리고 물에 둘러싸인 통로 등 비밀에 싸인 수많은 물체들이 있다. 여기에는 반드시 어떤 수수께끼가 숨겨져 있으며 이것을 발견하는 것 역시 플레이어의 임무가 된다. 그 중에는 체력을 회복시켜 주는 회복의 샘과 같은 장소가 있을 가능성이 높다.

던전내에는 비밀을 간직한 수많은 물체들이 있다

발아래에 있는 함정을 피해가는 방법은 없을까?

비석에 고대문자가? 고고학자인 마스다는 이것을 해독할 수 있을 듯…

이것은 묘일까? 아니면 고대문명의 제단?

해변가에서 달리기 경주를 펼친다! 배틀 비치

「에어가이츠」에는 다양한 종류의 미니 게임이 준비되어 있다. 이번에 공개된 배틀 비치도 그 중의 하나. 이 게임은 다시 배틀 플래그, 배틀 허들, 배틀 대시의 3가지 게임으로 나눠어진다.

배틀 플래그

배틀 플래그는 엎드린 상태에서 출발해서 모래사장에 꽂혀있는 깃발을 누가 가장 빨리 잡는가를 거루는 경주. 이 경주의 키포인트는 타이밍에 맞춰서 스타트를 끊는 것이다

엎드린 상태에서 출발 신호를 기다린다

출발 신호가 떨어지면 깃발을 향해서 대시! 이제 죽어라하고 버튼을 연타해야 한다

배틀 허들

배틀 허들은 버튼을 연타하면서 달리다가 장애물이 나타나면 타이밍에 맞춰 점프하여 이를 넘어가는 방식으로 진행된다. 버튼 연타에만 신경을 쓰다보면 장애물에 다리가 걸려 넘어지기 쉬우므로 주의해야 한다.

달리기 경주를 하는 형태로 출발하는 배틀 허들

장애물이 나타나면 타이밍에 맞춰서 뛰어넘어가지

배틀 대시

배틀 대시는 한마디로 말해서 버튼을 연타해서 달리는 달리기 경주이다.

배틀 대시는 단순히 버튼만 연타하면 된다

플스용에서는 전세계를 여행하면서 수행을 쌓을 수 있다!

스트리트 파이터 제로 3

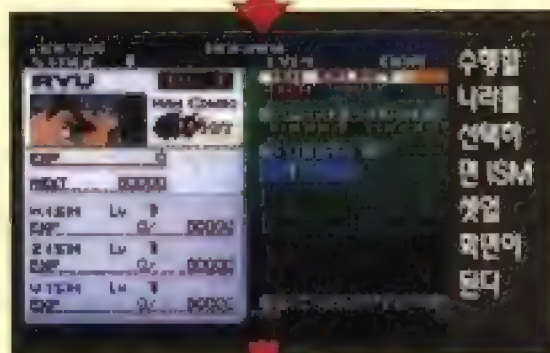
12월에 출시되는 수많은 대작중 하나인 플스용 「스파제로 3」에 포켓 스테이션에 대응하는 새로운 게임 모드인 '월드투어 모드'가 추가된다는 사실이 밝혀졌다. 이번 호에서는 이 월드투어 모드에 대해서 자세히 살펴보기로 한다.

ZERO 3 STREET FIGHTER

▶제작사: 캡콤 ▶장 르: 격투 액션
▶발매일: 12월 23일 ▶발매가 : 5,800엔

플스용 스파제로 3의 오리지널 모드, 월드투어 모드

플스용 「스파제로 3」에 새롭게 추가된 월드투어 모드에서 주목할 만한 점은 플레이어가 좋아하는 캐릭터의 특성을 정할 수 있다는 것이다. 여기서 말하는 특성이라는 것은 오리지널 콤보나 공중 가드 같은 각 ISM에서 사용유무가 구별되는 게임 시스템을 의미한다. 즉, 특성의 조합 방법에 따라서 X-ISM이기는 하지만 오리지널 콤보를 사용할 수 있는 캐릭터를 만들 수 있는 것이다. X-ISM 캐릭터 등을 만들 수 있다.

캐릭터 한 명을 선택해서 레벨 1부터 시작한다

수행할 나라를 선택하면 ISM 셋업 화면이 된다

수행을 반복해서 레벨이 올라가면 특수능력을 얻을 수 있다

○X-ISM이기는 하지만 오리지널 콤보를 사용하는 캐릭터를 만들 수 있다

공중 가드를 할 수 있는 X-MAS와 같은 꿈의 오리지널 ISM을 만들 수 있다○

전세계를여행하면서 수행을 쌓자

월드투어 모드는 선택한 캐릭터로 전세계를 여행하면서 수많은 훈련을 통해 캐릭터를 성장시켜나가는 모드이다. 수행을 쌓는 것으로 여러 가지 ISM PLUS(특수능력)을 획득해서 캐릭터를 파워업시킬 수 있다. 이 ISM 플러스는 플레이어가 자유롭게 설정할 수 있기 때문에 위에서 언급한 것처럼 오리지널 콤보를 사용할 수 있는

육성한 캐릭터를 포켓 스테이션에서 플레이 가능

플레이어는 월드 맵중에서 가고 싶은 나라를 선택해서 수행을 하게 된다. 각 코스는 1~3 스테이지로 구성되어 있으며 전 스테이지를 클리어하면 월드 맵으로 다시 돌아온다. 또한 월드투어 모드는 포켓 스테이션과 서로 링크되어 있기 때문에 육성한 캐릭터를 각각의 모체로 읽어들일 수 있어서 플스나 포켓 스테이션 양쪽에서 게임을 플레이할 수 있다.

ISM 셋업이란 무엇인가?

월드투어 모드에서는 사용 캐릭터를 플레이어의 마음대로 자유롭게 설정할 수 있다. 그 흐름은 다음과 같다.

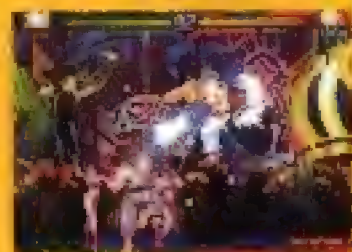
1 ISM의 선택

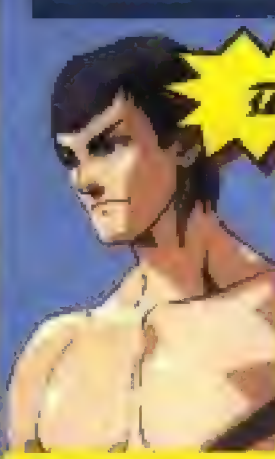
우선 기본이 되는 ISM을 선택한다. 이것은 아케이드용에서의 방법과 똑같다

2 ISM PLUS의 셋업

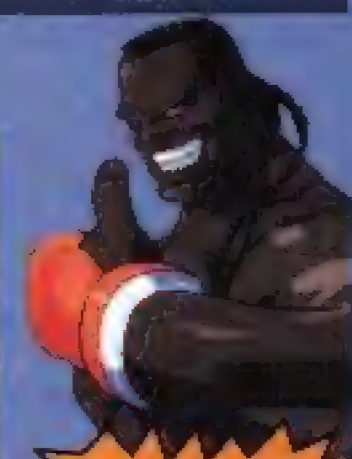
월드투어 모드에서 수행을 쌓으면 레벨업이 되면서 새로운 여러 가지 ISM PLUS(특수능력)을 얻을 수 있다. 이 특수능력의 종류는 아직 알려지지 않았다.

3 파워 밸런스의 조정

캐릭터의 공격력과 방어력의 밸런스도 설정할 수 있다. 공격력과 방어력 사이에는 반비례 관계가 있기 때문에 대전상대나 사용 캐릭터의 능력을 고려해서 잘 조정해야 한다

득점은 그대로 경험치가 되기 때문에 고득점을 목표로 하는 전략을 짜면서 싸워야 한다

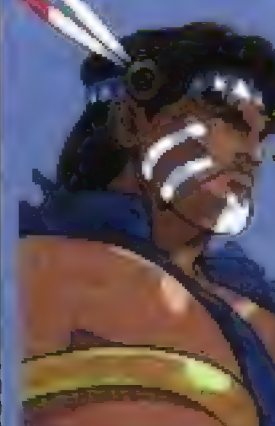
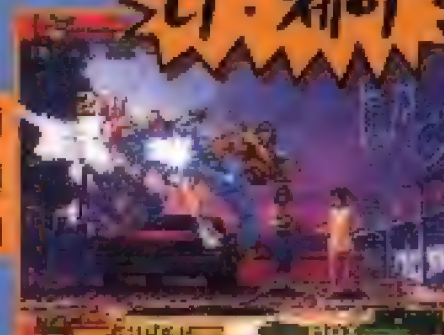
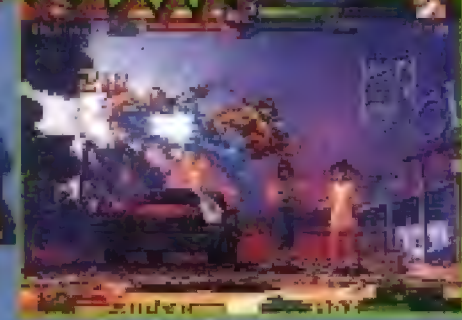
플스용에만 등장하는 3명의 캐릭터

페이롱

기민한 동작과 강렬한 돌진기, 대공기를 무기로 싸우는 불굴의 쿵후 스타

대공필살기도 완비되어 있다

디·제이

리듬감을 활용해서 특수한 전투 스타일을 확립한 디·제이

새로운 슈퍼콤보인 '데어 오브 선라이즈'를 구사

선더 호크

파괴력이 센 커맨드 던지기를 추가하여 겉보기와는 달리 재빠른 대공/돌진 필살기를 가진 특수한 캐릭터

슈퍼콤보 캐니언 스프리터 발동!

PLAY STATION

폭주 컴퓨터 도로시를 파괴하라!

갈레리언즈

몸속에 약을 주사해서 발생하는 초능력으로 적을 무찌른다는 색다른 형식의 액션 게임인 「갈레이언즈」가 발표되었다. 이 게임은 지난 ECTS '98의 아스키 부스 한 쪽에 데모가 전시되어 있었는데 잠깐동안 플레이해본 바로는 왠지 「바이오 해저드」를 모방한 듯한 느낌이 강하게 들었다.

▶제작사: 아스키 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 3월 예정 ▶발매가 : 미정

약을 통해 초능력을 발휘하는 사이코 액션 게임

게임의 무대는 폭주한 마더 컴퓨터 도로시에게 지배되고 있는 마을인 '미켈란젤로'. 주인공인 리온은 도로시의 폭주를 멈추게 할 수 있는 열쇠를 쥐고 있기 때문에 마을의 병원에 구속되어 있다. 그러던 어느 날, 텔레파시를 사용해서 그를 부르는 소녀 리리아의 모습이 보인다. 리온은 그녀에게로 가기 위해 초능력으로 구속구를 떼어내고 병원으로부터의 탈출을 시도한다. 이제 플레이어는 리온이 되어 앞길을 가로막은 적들을 무찌르면서 4개의 스테이지를 클리어해야 한다.

몸속에 약을 주사하면 초능력이 발동

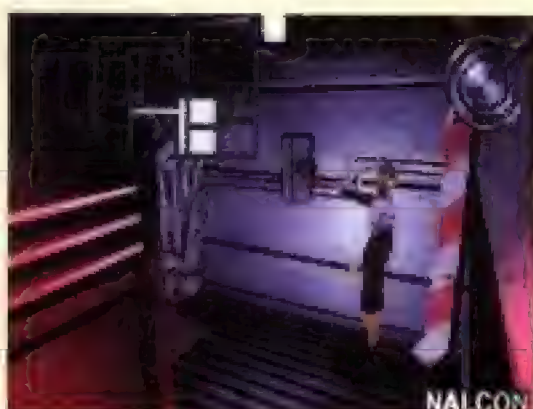
리온의 몸속에 약을 주사하면 여러 가지 초능력을 발동하는데 이 초능력은 정신을 집중하는 시간에 따라서 상대에게 주는 대미지가 달라진다. 또한 특정 아이템을 입수하면 '정신집중 게이지'를 더욱 늘릴 수 있다. 이것에 의해서 힘이 많이 모아지면 레벨업된 공격이 가능해진다.

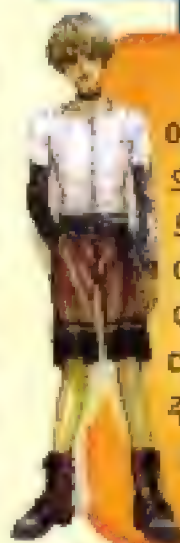
리온에게 약이 주사되고 있다. 이것을 통해 초능력을 사용할 수 있다는데…

병원을 탈출하려는 리온 과연 램의 손아귀에서 벗어날 수 있을까?

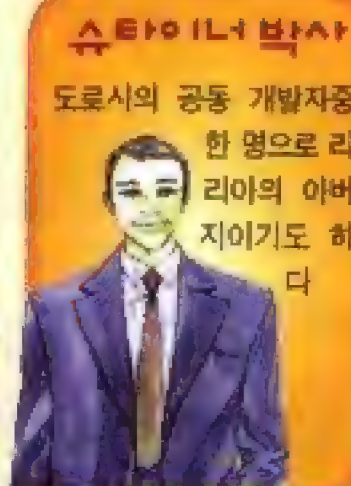
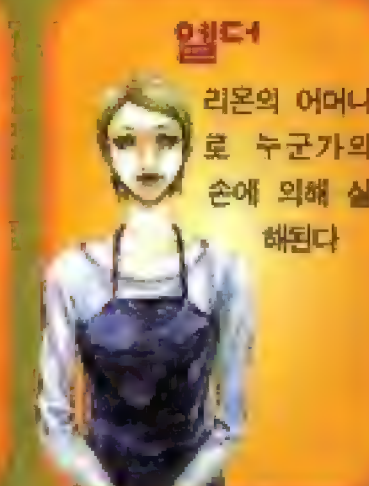
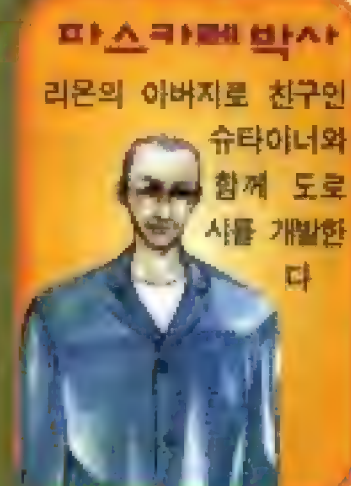
리온에게는 리리아 몸속에 있는 도로시 파괴용 바이러스 프로그램을 작동시킬 수 있는 프로그램이 숨겨져 있다

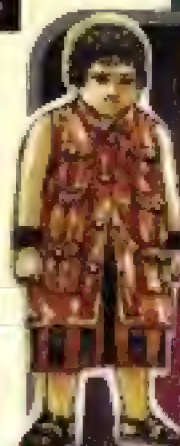
상대방을 뛰어 올려서 충격파를 발생시킬 수 있는 약인 날콘(Nalcon)

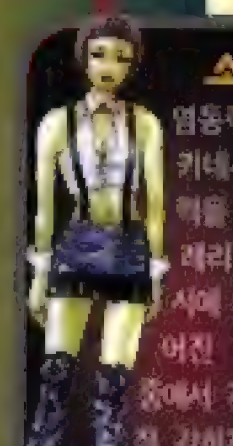
레드(Red)를 몸속에 주입하면 대상물을 분자 레벨로 진동시킬 수 있는 능력이 발생한다

메라트로핀(Melatropin)은 컴퓨터에서 직접 정보를 빼내거나 물체에 남아 있는 잔류 상념을 읽어낼 수 있는 능력이다

등장 캐릭터 소개

리온
이 게임의 주인공으로 이름 이외의 모든 기억을 잃어버린 채 병원에 구속되어 있다. 약을 몸속에 주입하면 다양한 초능력을 발동할 수 있다

리리아
이 게임의 히로인으로 도로시를 파괴하기 위한 바이러스 프로그램이 몸속에 들어 있다. 텔레파시 능력으로 먼 거리에 떨어져 있는 리온과 접촉한다

램 병원장
의안을 한 엄격한 병원장으로 도로시에게 충성을 맹세하여 리온에게 매일 투약을 계속하고 있다

슈타이너 박사
도로시의 공동 개발자중 한 명으로 리리아의 아버지이기도 하다

엘더
리온의 어머니로 누군가의 손에 의해 살해된다

파스카레 박사
리온의 아버지로 친구인 슈타이너와 함께 도로시를 개발한다

3명의 길레리언

레인하트
실제 나이는 15살이지만 통통하고 키가 작아서 나이보다 어려 보이는 소년. 상대방에게 환상을 보여 주는 사이코 일루전의 능력을 가지고 있다. 약에 대한 거부반응이 있어서 언제나 투약하는 것을 무서워한다

버드맨
자이 도취자인 갈레리언으로 버드맨(새인간)이라는 이름처럼 시공간을 초월할 수 있는 순간이동의 능력을 가지고 있다. 쾌락적인 성격으로 호전적이지만 약을 과도하게 사용하는 바람에 심한 두통 증세를 보인다

소피
염동력(사이코키네시스) 능력을 가진 갈레리언. 도로시에 의해 만들어진 갈레리언 중에서 자기를 가장 강하게 지니고 있다. 성격이 거칠면서도 부드러운 면도 가지고 있는 불안정한 존재

역시 플스용은 슈패용과 달랐다!

테일즈 오브 환타지아

TALES OF PHANTASIA

발매일이 12월 23일로 결정됨에 따라 팬들의 흥분도가 점차 높아져가고 있는 「테일즈 오브 환타지아」. 이번 달에는 플스용에서만 등장하는 6번째 주인공 '스즈'와 새롭게 채택된 요리 시스템에 대한 내용을 소개하기로 한다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: RPG
▶발매일: 12월 23일 ▶발매가 : 5,800엔

플스용 6번째 캐릭터는 미소녀 닌자

이번에 공개된 6번째 동료인 스즈는 슈패용에서는 특정 이벤트에서만 등장하던 미소녀 닌자로 그녀가 입는 닌자복에는 닌자도 이외에도 소형폭탄이나 수리검, 인술의 두루마리 등이 감춰져 있어서 이를 이용한 강력한 인술을 구사한다.

적을 향해 대쉬하는 스즈

높이 점프해서 적을 베려는 순간!

적이 재빠르게 스즈의 공격을 회피한다

공격 실패! 다른 캐릭터의 공격이 시작!

인술의 하나인 '사산'을 발동!

스즈의 몸이 분신된다

분신은 본체의 움직임보다 한 템포 늦게 따라간다

확실하지는 않지만 적이 받는 대미지를 증가시키는 듯하다

부시바야시=스즈

성별: 여
직업: 닌자
나이: 11살
키: 135cm
몸무게: 28kg
전투타입: 이하율유인법(伊賀栗流忍法)

깊은 숲속에 위치한 닌자 마을 출신으로 할아버지가 마을의 장이다. 싹싹한 성격의 소유자로 자기 자신에 대해서는 아주 엄격하고 좀처럼 감정을 드러내지 않는다. 항상 경어만 쓰기 때문에 때로는 냉정하다는 느낌이 들기도 한다

동료가 요리한 음식으로 체력을 회복한다

슈패용이나 「테일즈 오브 데스티니」에서는 음식을 자루에 넣어두면 체력이 자동적으로 회복되는 '푸드색(Food Sack) 시스템'이 있었지만 플스용에서는 '요리' 시스템이 이를 대신한다. 이것은 이름 그대로 음식 재료를 사용해서 조리를 할 수 있는 시스템으로 캐릭터마다 요리 숙련도가 설정되어 있어서 이것이 낮으면 조리를 실패할 가능성이 커진다.

○메뉴에 슈패용에는 없던 '요리(料理)'라는 항목이 추가되었다

○각 요리에는 그림이나 간단한 설명이 덧붙여진다

○캐릭터마다 요리 숙련도가 있다

요리를 잘 만들면 체력회복 + α 효과를 얻을 수 있다○

새로운 임무가 하달되었다!

아머드 코어 -마스터 오브 아리나-

플스용 3D로봇 액션 게임에서는 타의 추종을 불허하는 「아머드 코어」의 최신작인 「아머드 코어 -마스터 오브 아리나」가 발표되었다. 「프로젝트 판타즈마」가 출시된 이래로 약 1년의 침묵을 뚫고 등장하는 이번 시리즈는 듀얼쇼크 패드와 포켓 스테이션을 지원할 예정이라서 벌써부터 팬들의 기대를 모으고 있다.

▶제작사: 프롬 소프트웨어 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 2월 예정 ▶발매가: 5,800엔(CD 2장)

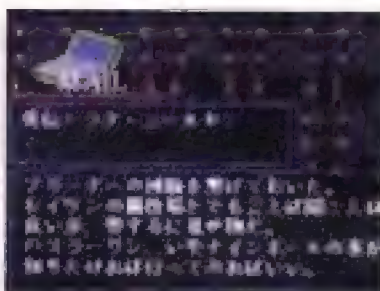
ARMORED CORE

아머드 코어 최신작이 파워업되어 등장

「아머드 코어」의 3번째 시리즈인 「아머드 코어 -마스터 오브 아리나-」는 이제까지의 시스템을 그대로 유지한 채 새로운 미션으로 전개되는 시나리오와 새로운 부품들이 추가된다. 대전 스테이지의 종류가 보다 다양해졌으며 지역 챔피언이 되는 것이 미션의 최종 목표가 되는 등 대전적인 측면도 상당히 강화되었다. 또한 시리즈로서는 최초로 각기 내용이 다른 2장의 CD로 구성되어 있어서 통신대전시 유용하게 사용할 수 있다.

화려하면서도 박진감 넘치는 동영상

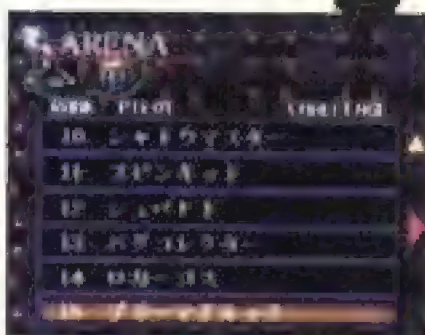
가족들의 원수를 찾기 위해 일어선 레이반 전사

거대한 지하도시 「아이덕 시티」. 이곳에 살고 있던 주인공은 대규모의 테러에 말려드는 바람에 가족이 전부 몰살당하는 비극을 겪게 된다. 그 범인은 바로 검붉은 색의 기체를 탄 레이반. 주인공은 가족의 복수를 위해 자신이 레이반이 되어 범인을 찾아나서는데….

주인공의 파트너는 원 레이반이라고 알려진 리나 날센이다

광물자원을 포함한 운석을 회수하기 위해 전투를 벌인다

잠수함을 사수하는 미션에서는 거대한 전투함이 등장한다

아리나 모드와 시나리오의 연결

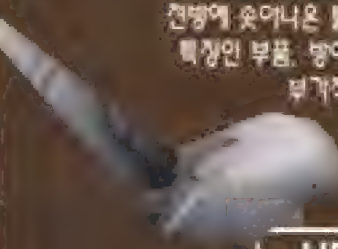
이번 시리즈에서는 아리나 모드와 시나리오가 밀접한 관계를 맺고 있다. 아리나 모드의 진행에 따라서 미션이 제시되는 등, 아리나를 중심으로 스토리가 전개되는 것이다. 아리나의 출현 캐릭터가 적으로, 때로는 아군으로서 미션에 등장하기도 한다. 이를 통해 전작과는 또다른 플레이를 즐길 수 있을 듯….

아리나에 출연하는 여러 레이반 중에서 대전상대를 선택한다

20종류 이상의 부품이 추가

기본성능의 향상에 중점을 둔 머리 부품. 평균 이상의 성능을 가졌지만, 에너지를 많이 소비한다

HD-HELM

오버 타입의 다리 부품으로 최대 탑재량은 적지만 이동이나 선회 능력은 높다. 안정성이 나쁘다는 것이 약점

LC-HTP-H5

전방에 솟아나온 뿔 같은 돌기물이 특징인 부품. 방어능력이 높지만, 부가적인 기능이 단점

HD-H10

중량급의 방어력을 가진 다리 부품. 이동력이 상회하고 있지만, 탑재량이나 AP가 약간 낮다

LN-S3

푸른 창공을 다시 한번 날아보자!

에이스 컴뱃 3 -일렉트로스피어-

플스용 비행 시뮬레이션의 최고봉으로 그 이름을 날렸던 「에이스 컴뱃」이 그동안의 오랜 침묵을 깨고 「에이스 컴뱃 3 -일렉트로스피어-」라는 타이틀을 가지고 다시 등장한다. 아직 자세한 정보는 공개되지 않았지만 그래픽이 전작과 비교되지 않을 정도로 좋아졌으며 시스템적인 면에서도 상당한 발전된 면을 엿볼 수 있다.

▶제작사: 남코 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 예정 ▶발매가: 미정

에이스 컴뱃의 최신 시리즈 드디어 등장

이전 시리즈에서는 플레이어가 공격해야할 목표물이 상관으로부터 명령받은 적으로만 한정되었지만 이번 3탄에서는 플레이어 마음대로 임무를 선택해서 전투를 벌일 수 있다. 또한 전작들에서는 한 작은 국가에서 전투가 펼쳐졌지만 이번에는 현재에서 그리 멀지 않은 가까운 미래 세계가 무대가 된다.

이번 시리즈의 무대는 가까운 미래 세계

섬에서 바다로 향해 뻗어나 있는 공항. 적의 공군기지일까?

도심 중심에 위치해 있는 공항. 이곳이 목표라면 적의 비밀 기지라는 의미일까?

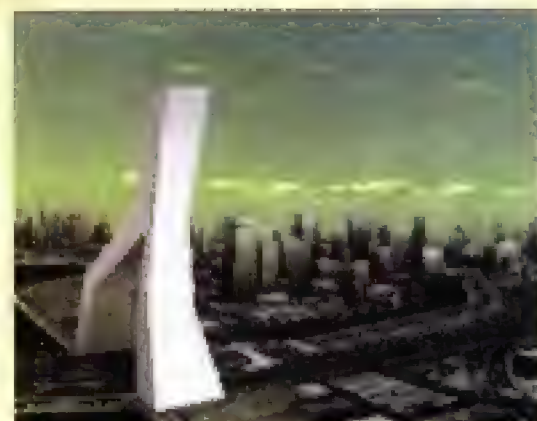
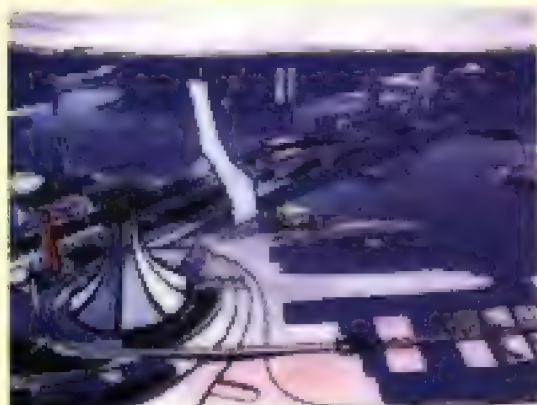
전작을 훨씬 능가하는 화려한 그래픽

전작인 「에이스 컴뱃 2」와 비교했을 때 그래픽적인 면이 훨씬 향상되었다. 예를 들어, 수면에 비치는 빛이나 렌즈 프레어, 멀리 보이는 구름 등 전작에서는 볼 수 없었던 연출들이 화려하게 그려진다.

거대한 도시 위를 힘차게 날아오르는 F-22 랩터의 위용!

○플레이어의 기체를 위쪽에서 클로즈업했다.
○적기가 기체 바로 옆으로 스쳐지나가는 순간!

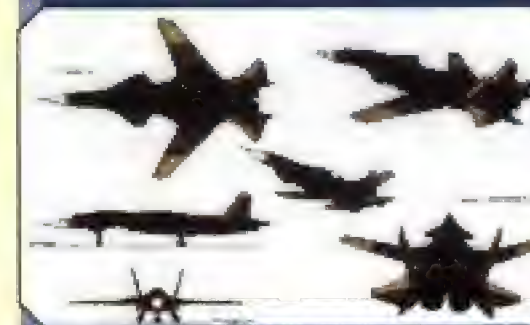
또한 동시에 표현할 수 있는 물체의 숫자가 크게 증가하여 게임 배경에 등장하는 빌딩이나 건축물의 수가 엄청나게 늘어났다.

미사일을 맞은 적기가 플레이어의 기체 바로 앞에서 폭발!

흰 색의 거대한 건축물이 보인다. 이 사이로 통과할 수 있을까?

파일럿 시점으로 전환했다. 전방에 적의 편대 발견!

새로운 디자인의 전투기가 다수 등장

전작의 이미지를 계승한 전투기는 물론 미래 시대의 최신예 전투기가 새롭게 디자인되어 등장한다. 이를 통해서 플레이어는 다양한 종류의 신예기를 조정하는 새로운 세계의 도그 파이터에 도전해볼 수 있다.

유럽의 차세대 전투기 EF-2000 타풍

미공군의 스텔스 전투기 F-22 랩터

실험기 X-29. 주날개가 전진익이라는 점이 특이하다

우리 나라 공군의 주력기이기도 한 F-16 파이팅 팰콘

닌자의 도를 다시 세우리라!

입체닌자활극

천주 -인개선(忍凱旋)-

지난 2월 26일에 출시되어 일본은 물론 우리 나라에서도 기대이상의 인기를 모았던 「천주」가 「천주 -인개선-」이라는 이름으로 다시 돌아온다. 영문판을 기본으로 하여 제작되는 이 게임은 전작에 비해서 2개의 스테이지가 추가되었으며 시스템적인 면에서도 몇 가지 변경된 점을 발견할 수 있다.

▶제작사: 소니 뮤직 엔터테인먼트 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 2월 25일 ▶발매가 : 4,800엔

천주의 인터내셔널 버전

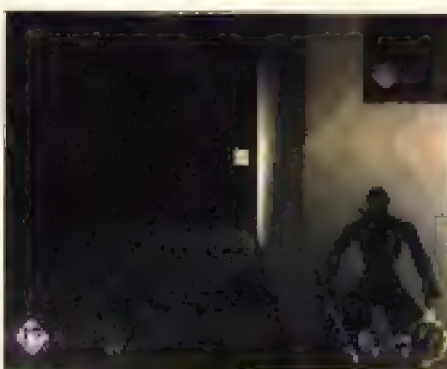
「천주 인개선」은 영문판 「천주」를 보다 파워업시킨 게임으로 전작과 비해서 크게 달라진 점은 스테이지 2개가 늘어났다는 것이다. 그 이외에도 영문판에는 없었던 새로운 모드가 준비되어 있는데 이 모드에 대한 자세한 내용은 아직 공개되지 않았다.

○적을 베었을 때에 뿜어져 나오는 피(?)의 양이 크게 증가

피가 나오는 것뿐만 아니라 적의 팔이 절단되는 경우도 발생○

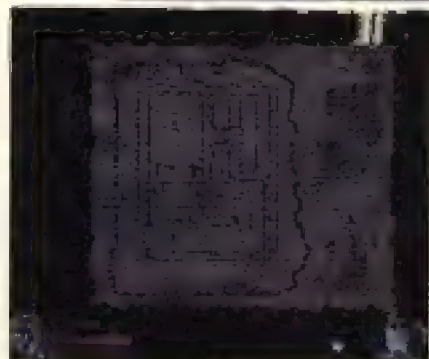
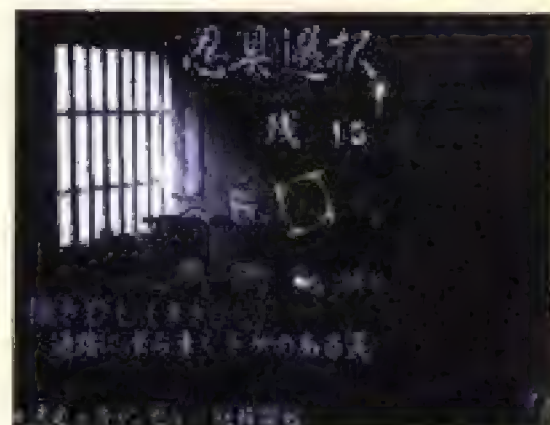
바보(?)같던 적이 훨씬 똑똑해진다!

이번 시리즈는 전작에 비해 적의 AI(인공지능)이 크게 향상된다. 전작에서는 적의 시야에 직접 들어가지 않는 한 적에게 발각되는 일은 없었지만 이번에는 수리검의 소리나 시체가 발견되는 것만으로도 적이 눈치를 채고 경계하기 시작한다.

○벽에 맞은 수리검의 소리에 적이 눈치를 챘다!

적이 동료의 시체를 발견하자 주위를 경계하기 시작!

게임상의 세밀한 부분도 변경

전작에서는 약간 보기 힘들었던 카메라 위치가 이번에는 보기 쉽게 개선된다. 그 이외에 현재위치를 표시하는 맵 표시 화면이나 도구 선택 화면 등의 세밀한 부분까지 변경된다.

캐릭터의 뒤를 쫓는 성능도 강화되어 플레이하기가 쉬워졌다○

○자신의 위치를 보다 확실히 알 수 있게 되었다

○스테이지 처음에 도구를 선택하는 화면도 달라졌다

시나리오가 변경된 스테이지가 존재

이번 시리즈에서는 시나리오가 변경된 스테이지도 있다. 예를 들어, 스테이지 1 '악덕상인을 죽여라'에서는 악덕상인의 큰 방에서 악덕상인과 경호원을 모두 죽일 수 있었다. 그러나 이번에는 상인이 방에서 도망쳐 버리기 때문에 그를 찾아내서 반드시 죽여야만 한다.

○전작에서는 방에서 악덕상인을 죽일 수 있었다

○도망친 악덕상인을 찾아냈다! 넌 뛰어봐야 벼룩이야!

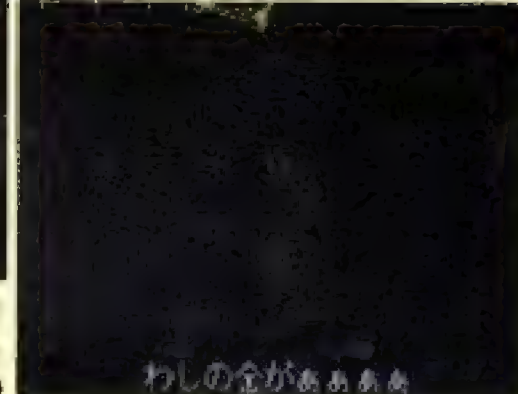
창고에서 최후를 맞게 되는 악덕상인○

Tenchu

2개의 새로운 스테이지가 추가

전작에서는 주인공이 수행해야 할 임무가 8개의 스테이지가 구성되어 있었지만 이 게임에서는 2개의 새로운 스테이지가 추가되어 총 10개의 스테이지가 제공된다.

○닫혀진 문앞에서 언월도를 든 소녀 문지기가 가로막는다

○적이 눈치채지 않도록 등뒤로 접근해서 단칼에 베어버리자!

COMING SOON

액션

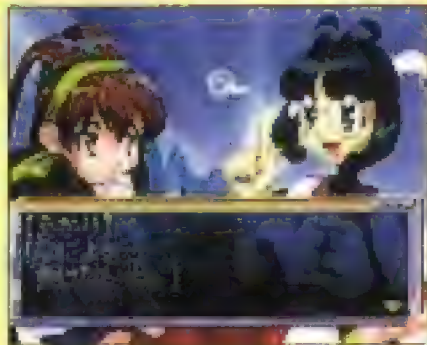
■토미 ■99년 3월 예정 ■5,800엔

히트백

이 게임은 3차원 공간에서 볼을 되받아치면서 나타나는 적을 파괴하는 액션 게임이다. 100 스테이지를 전부 클리어했을 때의 최고 점수를 겨루는 트라이얼 모드와 4명 동시 플레이 등의 다양한 모드가 준비되어 있다.

■인크리멘트 ■99년 1월 예정 ■5,800엔

배틀 애슬리테스 대운동회 GTO

귀여운 소녀 캐릭터들이 다수 등장하는 레이스 게임 「배틀 애슬리테스 대운동회」시리즈 제 2탄으로 전작과 마찬가지로 캐릭터들을 조작하여 달리기 경주를 펼치게 된다. 참고로 타이틀에 붙은 'GTO'라는 의미는 그랜드 트라이얼 소녀라는 의미이다.

■SOLAN ■12월 17일 ■5,800엔

파이팅 아이즈

세계각지에서 모인 12명의 파이터들이 사막의 도시 사이크로프스 시티에서 싸움을 벌인다는 내용의 3D대전 격투 게임. 적의 공격에 따라서 증가하는 바스트 캣슈 게이지가 모이면 바스트 커맨드를 사용해서 상대방을 역전시킬 수도 있다.

■강담사 ■99년 1월 14일 ■4,300엔

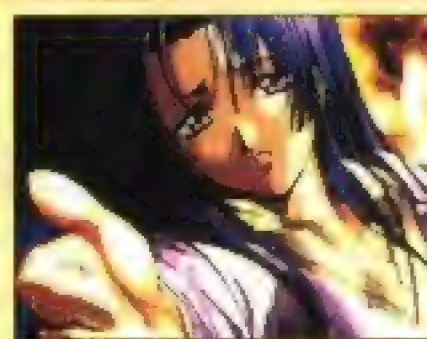
콕콕 3 -한자 베이더-

익히기 힘든 한자를 슈팅 게임을 통해 배울 수 있는 교육적인 성격의 게임이 등장한다. 화면상의 적을 파괴할 때마다 여러 한자로 변화하게 되는데 여러 번 플레이해서 클리어에 필요한 한자를 규정 개수이상 모으면 된다.

어드벤처

■F·O·G ■12월 예정 ■5,800엔

구원의 반

이 게임은 윤회전생을 테마로 한 시네마틱 노벨이다. 플레이어는 현대 시대에 태어난 고등학생으로 수수께끼의 전학생 마오우의 출현으로 인해 과거부터 몇 번이라도 다시 태어날 수 있는 특수한 능력을 가진 일족의 후예라는 사실을 알게 되는데….

■서미 ■99년 1월 7일 ■5,800엔

디프 프리즈 (Deep Freeze)

거대한 테러리스트 집단인 「헤페이즈토스」를 파멸시키는 것이 목적인 슈팅 어드벤처 게임으로 플레이어는 대(對)테러조직의 대장인 '코만더'가 되어 부대통령 구출이나 태평양 포격 등의 임무를 클리어해야 한다.

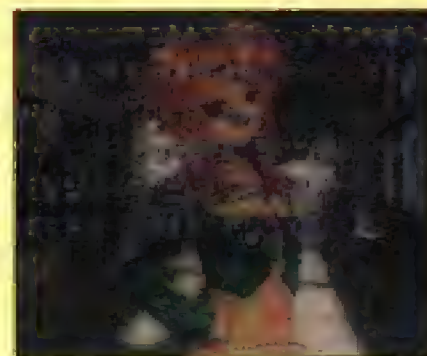
■소니 뮤직 엔터테인먼트 ■99년 1월 28일 ■5,800엔

클릭 메디크

플레이어가 의사가 되어 미지의 세균 '바클스'의 침입을 받은 환자의 몸에 들어가 치료를 한다는 내용의 어드벤처 게임이다. 몸속의 미로를 키워드로 전진해나가고 환부에 도착하면 세균과의 치열한 전투를 벌여서 환자를 구해야 한다.

■토키하우스 ■99년 봄 예정 ■미정

L의 계절

이 게임은 연애를 주제로 한 텍스트 어드벤처로 단순히 선택문을 고르는 것뿐만 아니라 플레이어가 주인공의 행동이나 이야기의 전개에 말참견을 할 수 있다. 플레이어는 성격이 이상한 주인공이 되어 현실세계와 환상세계에서 사랑을 구해야 한다.

■팩·인 소프트 ■99년 2월 예정 ■3,800엔

마녀들의 잠 -부활제-

슈퍼 패미컴으로 발매되었던 아카가와 지로씨의 사운드 노벨 「마녀들의 잠」이 버전업되어 플스용으로 등장한다. 새로운 시나리오가 추가되었으며 그래픽과 사운드가 대폭 강화되었다. 특히, 사운드 노벨로는 최초로 듀얼쇼크 패드를 지원한다는 점이 주목할 만한다.

■바프 ■99년 봄 예정 ■6,800엔

신세기GPX 사이버 포뮬러

인기 애니메이션 「신세기GPX 사이버 포뮬러」가 플스용 게임으로 등장한다. 플레이어는 가까운 미래에 열릴 모터 스포츠 '사이버 포뮬러'의 신인 드라이버가 되어 레이스에 뛰어들게 된다. 이 게임은 레이스에서 승리하기 위한 정보를 모으는 어드벤처와 상위 입상을 지향하는 레이스 파트로 나뉘어진다.

■SCEI ■99년 1월 예정 ■5,800엔

사커디어

이 게임은 고차원 의식인 '나비'와 함께 초능력을 가진 인간들을 동료로 만들어 물질계를 악마의 마수로부터 구한다는 내용의 신감각 어드벤처이다. 주인공은 나비의 조언에 따라서 초능력을 가진 사람들과 접촉하게 되는데 누가 동료가 되는가에 따라서 스토리 전개가 달라진다.

■아크세라 ■99년 봄 예정 ■미정

마리아 2 -수태고지의 수수께끼-

마치 TV 드라마를 보는 듯한 이야기 전개로 인기를 모았던 「마리아」의 후속편이 등장한다. 이번 시리즈의 스토리는 신출내기 저널리스트인 주인공이 '종의 보존계획'이라는 비밀계획의 실태를 수사하는 것이다.

시뮬레이션

■토미 ■미정 ■5,800엔

건호브리 게이트

이 게임은 로봇 애니메이션과 같은 박진감 넘치는 전투 신을 즐길 수 있는 시뮬레이션 게임이다. 자동적으로 무비를 작성하는 시스템을 탑재하고 있기 때문에 유닛 이동이나 공격 등의 장면이 다양한 카메라 앵글로 재현되어 실감 넘치는 전투를 즐길 수 있다.

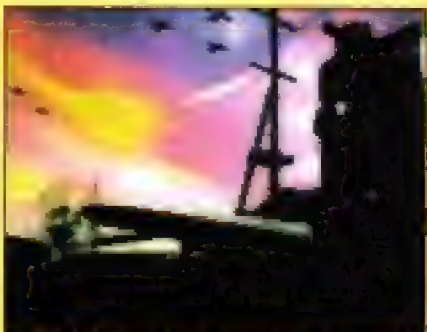
■도시바EMI ■99년 3월 예정 ■6,800엔

캡틴 러브

이 게임은 진실된 사랑을 찾기 위해 플레이어에게 구애를 하는 소녀들을 차례대로 퇴짜놓는다는 내용의 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 주인공인 캡틴 러브가 되어 사랑의 공산화를 계획하는 러브러브 당과 논격 배틀을 전개해야 한다.

■인벨런스 ■올 겨울 예정 ■미정

항모전기

일본 내에서 PC용으로 발매된 바 있는 「항모전기」가 플스용으로 이식된다. 이 게임에는 미드웨이 해전이나 남태평양전 등의 제 2차 세계대전에서 일어났던 주요 항모전이 8가지의 시나리오로 나뉘어서 수록된다.

■시스템 소프트 ■99년 2월 11일 ■6,800엔

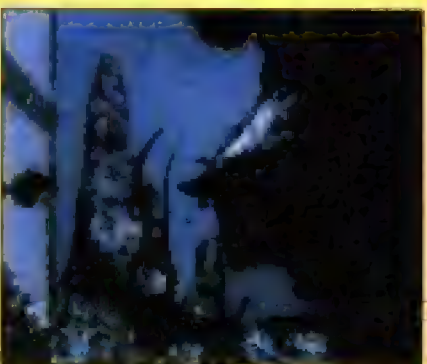
네트 스라이더즈(가칭)

서기 2031년, 경찰도 해결하지 못하는 네트워크 범죄가 빈발하는 세계, 플레이어는 네트상의 범죄를 수사하는 '네트 스라이더즈'의 일원이 되어 여러 가지 사건을 대처하게 된다. 게임은 애니메이션 타입의 캐릭터와의 대화를 중심으로 전개되지만, 적과 조우하면 화면이 전투 신으로 전환된다.

■테이치크 ■올 겨울 예정 ■5,800엔

수족관 프로젝트

-피쉬 헌터로의 길-

의뢰받은 물고기를 잡아서 수족관에 보낸다는 색다른 형식의 낚시 시뮬레이션 게임이 등장한다. 플레이어는 잡은 물고기를 감상하거나 돌고래를 훈련시켜서 쇼를 보여주는 등의 다양한 플레이를 만끽할 수 있다.

■상영사 ■99년 1월 14일 ■5,800엔

할 수 있다! 게임센터

게임센터(일명: 오락실)를 직접 경영해볼 수 있는 시뮬레이션 게임으로 게임 통체, 동전교환기 등 게임센터의 운영에 필요한 기자재를 가게 안에 배치하여 20년동안 보다 많은 수입을 벌어들이는 것이 게임의 목적이다.

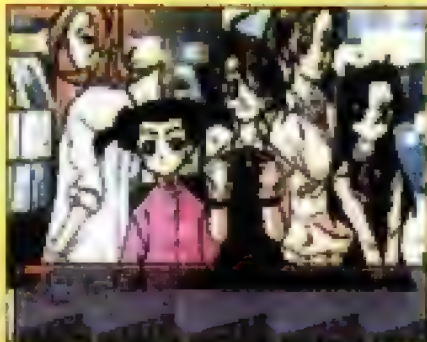
■빅터소프트 ■99년 2월 예정 ■5,800엔

루프트바페 -독일공군을 지휘하라-

플레이어가 제 2차 세계대전중의 독일 공군 지휘관이 되어 적군을 공격한다는 내용의 시뮬레이션 게임으로 전편이 긴박감이 넘치는 리얼타임으로 진행된다. 실명으로 된 병기가 등장하기 때문에 실제로 2차대전에 참가하고 있다는 느낌을 줄 것으로 보인다.

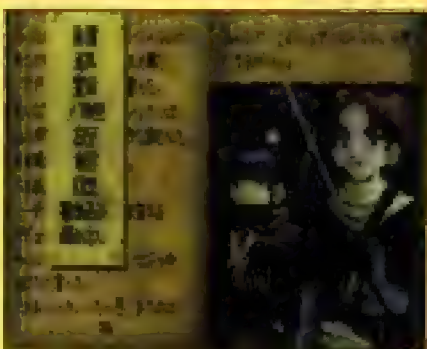
■캐러반 인터랙티브 ■99년 2월 4일 ■5,800엔

학원전대 솔브라스트

학원정복을 노리는 KS단의 야망을 저지하기 위해 5명의 소녀들로 결성된 '솔브라스트'. 이 게임은 플레이어가 학생회장이 되어 솔브라스트를 훈련시키면서 KS단과 전투를 벌인다는 내용의 시뮬레이션 게임이다.

RPG

■어스키 ■99년 1월 예정

마도영사 슈온

이 게임은 사운드 노벨과 RPG가 융합된 새로운 감각의 게임이다. 게임의 시나리오는 책의 페이지를 넘기는 듯한 형식으로 전개되며 플레이어의 선택에 따라서 이야기가 분기된다. 또한 장소를 이동할 때에 적과 조우하면 RPG같은 전투 신으로 전환된다.

■TGL ■99년 1월 예정 ■6,800엔

마법사가 되는 방법

우리 나라에서 PC용으로 출시되어 상당한 인기를 끌었던 「마법사가 되는 방법」이 새턴용에 이어 플스용으로도 등장한다. 플레이어는 각각의 목적을 가진 3명의 주인공을 조작하여 3가지의 시나리오를 플레이하게 된다.

기타

■미디어웍스 ■12월 10일 ■3,800엔

유구환상곡 앙상블

이 게임은 「유구환상곡」의 번외편으로 미니 게임과 발표되지 않은 시나리오, 그리고 새로운 서브 스토리 등으로 구성되어 있다. 무술대회 모드에서는 「유구환상곡 세컨드 앨범」에서 키운 캐릭터를 사용할 수 있다.

■BPS ■99년 1월 7일 ■4,800엔

더 넥스트 테트리스

불후의 퍼즐 게임 「테트리스」가 더욱 진화된 모습으로 다시 등장한다. 이번 시리즈에서는 필드 여기저기에 박혀있는 블록을 제한시간내에 없애는 새로운 룰인 가베지 블록이 등장한다. 이외에도 플레이어가 좋아하는 음악CD를 BGM으로 사용할 수 있는 특징이 있다.

PS 액션 리플레이 코드

슬레이어즈 원더풀

● 돈

900C2E30 000F423F

● 아이템 전부 획득

B09F0030 00000000

3007ED20 0063

● MP 감소 없음

D0030FBA 0043

80030FBA 0040

● 전투 후 HP, MP 회복

D002A21C 0014

8002A21C 0016

D002A250 0018

8002A250 001A

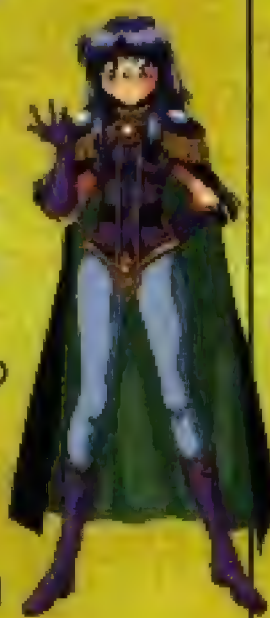
● 적 등장하지 않음

80099EDC 0000

● 디버그 모드

300F3EE0 0003

● 어디든지 세이브 가능

300C2D08 0001

레가이어 전설

● 돈

801CAC0C E0FF

801CAC0E 05F5

● 돈(시에라용)

901CAC0C xxxxxxxx

● 아이템 감소 없음

D00431D6 0062(필드상)

800431D6 0060

D004340A 0082(전투중)

8004340A 0080

● 포인트 최대

801CAC24 967F

801CAC26 0098

● 적이 출현하지 않음

D01DC7F6 0062

801DC7F6 0060

● 전투 종료시 레벨이 최대치까지 상승

80050B44 7FFF

80050B46 2402

80050B4C 1280

80050B4E 0022

● AP 감소하지 않음

D01E8C90 0044

801E8C90 0040

D01F2956 0044

801F2956 0040

● 기합을 넣을 때마다 AP 최대치까지 상승

D01E8DA4 0003

801E8DA4 0001

● 공격시 AP 최대치까지 상승

D01F2E28 1021

801F2E28 0064

D01F2E2A 0044

801F2E2A 2402

● 어디든지 세이브 가능

D007D7D6 0012

8007D458 0001

D007D7D4 0042

8007D458 0000

● G가 풀상태로 됨

801CAC0C E0FF

801CAC0E 05F5

● 이동시 인카운터 발생(스타트 버튼)

D007D7D4 0800

8007D3D0 0000

미니게임 코드

● 격투 코너에서 HP 회복(L2 버튼)

D01C8F70 0001

801DE608 0C80

● 댄스 퀸 선발대회에서 999점 획득(L2 버튼)

D01C8F70 0001

801D73D4 03E7

● 슬롯에서 동전이 줄지 않음

D01D12FA 2463

801D12F8 0000

● 동전

801CAC14 xxxx

● 디버그 모드(△+셀렉트 버튼)

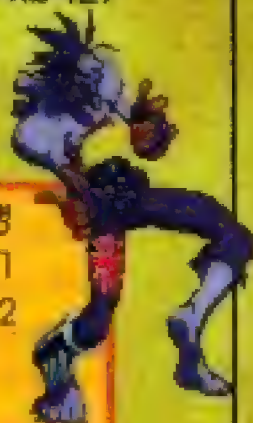
3007D51F 0001

● 숨은 디버그 메뉴(셀렉트+R2버튼)

D007D7D4 0102

801E7BC8 00xx

xx

02	파라메터 변경
03	배틀 테스트 1
04	배틀 테스트 2
08	던전 탈출
0C	맵 이동
0D	인카운터 수치 감소
1A	아이템 습득

뱀파이어 세이버 EX 에디션

● 체력

801C0CCC 0120(1P)

801C0CCE 0120

801C10A0 0120(2P)

801C10A2 0120

● 게이지

301C0D41 0063(1P)

301C0D42 0090

301C1115 0063(2P)

301C1116 0090

● 무엇이든 캔슬

9017845C 24020001

90178520 24020001

● 장풍류 연속 발사

D0195788 0001

80195788 0000

D01957B8 FFFF

801957B8 0000

● 장풍 사정거리 무한대 (1P)

D00C3610 FFFF

800C3610 0000

● 다크포스 시간 제한 없음

(펀치+킥 버튼으로 해제)

801C0DA4 0070(1P)

801C1178 0070(2P)

● 대쉬모션에 공격 판정

D01C0C74 0A02(1P)

801C0C4A 002A

D01C104A 0A02(2P)

801C101E 002A

※제다, 큐비, 펠리시아, 몰버스, 레이레이는 효과없음.

● 어드밴싱 가드가 쉬워짐

(가드중 공격버튼 누름)

D01C0D74 0001(1P)

801C0D5A 0001

D01C1148 0001(2P)

801C112E 0001

● 메뉴화면까지 자동 통과

D01FFF00 35A8

801C1B40 FFF7

D01C006A 0001

801C1B40 FFF7

D000E2E4 200E

801C1B40 FFF7

● 모든 컬렉션 획득

801C1BEC FFFF

801C1BEE FFFF

● 모든 옵션 획득

801C1BF0 0003

※옵션내에서 L1 혹은 R1버튼으로 선택 가능

● 엔딩 전부

801C1BE8 FFFF

801C1BEA FFFF

오리지널 캐릭터

● 파워 레벨

301C1675 000x (x=0~8)

● 라이프 레벨

301C1674 000x (x=0~8)

● SS 게이지 레벨

801C1676 00xx (xx=00~63)

● 공중 필살기

D01C1B40 F7FF(1P)

801C0CB6 0000

D01C1B6C F7FF(2P)

801C108A 0000

● 하이퍼 모드(R2버튼)
DO1C1B4O FDFF(1P)
8O1COC9O O1O1
DO1C1B6C FDFF(2P)
8O1C1O64 O1O1

● 공중 체인콤보
DO1COC74 O3O3(1P)
8O1COC74 O3O1
DO1C1O48 OOO6
8O1C114C OOOO
DO1C1O48 O3O3(2P)
8O1C1O48 O3O1
DO1COC74 OOO6
8O1COD78 OOOO

● 기술 경직시간 감소
DO1COD3C O1OO(1P)
8O1COCD8 OOOO
DO1COD3C O1O4
8O1COCD8 OOOO
DO1C111O O1OO(2P)
8O1C1OAC OOOO
DO1C111O O1O4
8O1C1OAC OOOO

● 장풍류 연속 발사
DO1COD1C OOO1(1P)
8O1COC9O O1O1
8O1COD7C OOOO
8O1COD7E OOOO
DO1C1OFO OOO1(2P)
8O1C1O64 O1O1
8O1C115O OOOO
8O1C1152 OOOO

● 대전중 승리 포즈
DO1C1B38 O18O(1P)
8O1COC76 O1O4
DO1C1B64 O18O(2P)
8O1C1O4A O1O4

※ㅁ버튼을 누른 상태에서 캐릭터가 움직이는지 확인한 다음, 셀렉트 버튼 누름.

● 대전중 등장 신
DO1C1B38 O11O(1P)
8O1COC76 O1O7
DO1C1B64 O11O(2P)
8O1C1O4A O1O7

※△버튼을 누른 상태에서 캐릭터가 움직이는가를 확인한 후, 셀렉트 버튼 누름.

● 대전중 '왕가의 심판'을 당한 후의 등장 캐릭터
DO1C1B38 O14O(1P)
8O1COC76 O1O8
DO1C1B64 O14O(2P)
8O1C1O4A O1O8

※×버튼을 누른 상태에서 캐릭터가 움직이는가를 확인한 후, 셀렉트 버튼 누름.

● 대전중 판정패 포즈
DO1C1B38 O12O(1P)
8O1COC76 O1O5
DO1C1B64 O12O(2P)
8O1C1O4A O1O5

※○버튼을 누른 상태에서 캐릭터가 움직이는가를 확인한 후, 셀렉트 버튼 누름.

● 대전중 다크포스 발동 포즈
DO1C1B38 O19O(1P)
8O1COC74 O8OO
DO1C1B64 O19O(2P)
8O1C1O4A O8OO

※ㅁ, △버튼을 누른 상태에서 캐릭터가 움직이는가를 확인한 후, 셀렉트 버튼 누름.

● 원래 동작으로 환원
DO1C1B38 O1OO(1P)
8O1COC76 O1OO
8O1CODA6 OOOO
DO1C1B64 O1OO(2P)
8O1C1O4A O1OO
8O1C117A OOOO

※대전중의 여러가지 포즈를 해제하는 코드로 캐릭터가 멈출때 셀렉트를 누름.

● 일부 돌진기의 이동량 증가(○버튼+△버튼)
DO1C1B38 OO3O(1P)
8O1COC96 O3OO
DO1C1B64 OO3O(2P)
8O1C1O6A O3OO

● 레이레이의 중화폭탄 연발 가능
8O1COD8O OOOO(1P)
8O1C1154 OOOO(2P)

● 캐릭터 컬러링 변화(xx=OO~13)
8O1COC7E xxO1(1P)
8O1C1O52 xxO1(2P)

스매쉬 코트 2

● 자금
9OOC8AB4 OO98967F

● 캐릭터 전부 등장
DO1C5824 OOOB
8O1C5824 OOO1

● 아이템 전부 획득
BOOCOOO1 OOOOOOOO
3OOCBA9C OO63

● 장비 전부 획득
BO31OOO1 OOOOOOOO
3OOCBA6A OO63

● 세트 카운트
8OO882O8 OOOx(1P)
8OO8821C OOOx(2P)

● 남은 이동거리
3OOA45B2 OOOx

● 이동 변경
DOO6D57O OOO4
3OOA45B2 OOO6
DOO6D57O OOO8
3OOA45B2 OOO1

캡콤 제너레이션 Vol. 4 -고고의 영웅-

CAPCOM GENERATION

모음집 비기 열기

● 전장의 이리
3OO65FOE OO8O

● 전장의 이리 2
3OO65F1O OO8O

● 건 스모크
3OO65F12 OO8O

전장의 이리

● 무적
3OOB544O OOFF

● 잔수 감소 없음
3OOB6OEO OOO9

● 수류탄 감소 없음
3OOB6OE8 OO99

전장의 이리 2

● 무적
8O1E8442 O241(1P)
8O1E84FA O241(2P)
8O1E85B2 O241(3P)

● 체력 감소 없음
3O1E8427 OO3O(1P)
3O1E8433 OO3O
3O1E84DF OO3O(2P)
3O1E84EB OO3O
3O1E8597 OO3O(3P)
3O1E85A3 OO3O

● 메가 크래쉬 감소 없음
3O1E842E OOO9(1P)
3O1E84E6 OOO9(2P)
3O1E859E OOO9(3P)

● 파워업 최대
3O1E843A OOO9(1P)
3O1E84F2 OOO9(2P)
3O1E85AA OOO9(3P)

● 무기 고정
3O1E8437 OOOx(1P)
3O1E84EF OOOx(2P)
3O1E85A7 OOOx(3P)

x	
O	어설트 라이플
1	화염 방사기
2	샷건
3	그레네이드 런처

건 스모크

● 무적
8OOC1838 OO8O

● 잔수 감소 없음
3OOC285O OOO9

● 스톡 최대
3OOC2851 OOO9
8OOC2852 O9O9

R-타입 델타

● 대수 감소 없음
3OO1O14E OOO9

● 무적
DOO8BA74 OOO2
8OO8BA52 AF9F
DOO74188 OOO2
8OO74166 AF9F
DOO4AF1O OOO2
8OO4AEEE AF9F
DOO75798 OOO2
8OO7578A AF9F
DOO62AEO OOO2
8OO62AD2 AF9F
DOO5DBA8 OOO2
8OO5DB9A AF9F
DOO6BCE4 OOO2
8OO6BCD6 AF9F

● 갤러리 전부
8OO13A44 FFFF

● 노트 전부
8OO13A4C FFFF
8OO13A4E OOFF

아가동산

이번 달은 정말 플스 게임이 대박 터지는 달이네요. 「R4」, 「슈퍼로봇대전 F」, 「환상수호전 2」, 「에어가이츠」, 「스트리트 파이터 제로 3」, 「초코보의 이상한 던전 2」 등등…. 이외에도 주목할 반 게임이 수없이 쏟아져 나옵니다. 저로서는 이것을 기뻐해야 할 지, 아니면 슬퍼해야 할 지 모르겠네요. 아무튼 플스 유저들에게는 신나는 12월이 되겠네요.

DQ 펜팔 모집중

안녕하세요, 아가박님. 전 드래곤 퀘스트(DQ)를 사랑하는 부산의 열혈 고교생 민관이라고 해요. 지금 수능을 D-8일 남겨놓고 있는데 수능이 끝나고 보낼 시간들을 위해 이렇게 글을 씁니다. 이번에 별 사연은 없고 부탁을 좀 하려 하는데…. 꼭 좀 실어주세요.

전 DQ매니아인데 DQ를 사랑하시는 분과 대화를 하고 싶어서 이렇게 펜팔 광고를 냅니다. 저와 DQ에 관해 얘기하거나 정보를 주고 받으실 분은 꼭 편지주세요. 성별과 나이 구별은 당연히 없죠. DQ를 좋아만 한다면야…. 전 19세의 건강한 남자입니다. 저의 DQ경험에 대해 알고 싶으신 분은 지금 편지주세요.

DQ 펜팔 모집중
연락 주세요!
이봐! 전화가 아니라 편지라구.

민관군은 이번 수능 시험을 잘 봤는지는 모르겠네요. 이번에는 문제가 쉬워져서 그런지 지난해보다 점수가 25~30점 가량 높아졌다는데 신중하게 선택을 잘 해서 목표로 한 대학에 떡~하니 붙기를 바랍니다. 그래서 그토록 하고 싶어하는 DQ 펜팔을 마음껏 하시길….

게임 할 시간이 없어요!

안녕하세여~. 전 인천에 사는 고딩 초년생(고 1) 김성윤이라고 합니다. 후── 전 요즘 심각한 고민에 빠져 있습니다. 그건 바로 제 보물 1호인 PS를 팔까 하는 것입니다. 왜냐구요? 시간이 없기 때문입니다. 평일(월~금)엔 야·자(야간 자율학습) 땜에 집에 9시에야 도착하고요(오락기가 안방에있어서 켤 엄두도 못 냄). 주말엔 교회에 가야 하고요(제가 신앙심이 좀 두텁습니다). 집에 오면 PM 8~9시. 이런 일주일이 계속 되풀이되는 것이 제 생활 전부입니다. 이런 이유로 해서 서랍속에 잠들어 버린 5시간도 채 못 돌려본 CD가 한둘이 아니게 되더군요.(패러사이트 이브, 제노기어스, 메탈기어 솔리드, 스타오션 2, 루나, 쌍계의 등등…). 대작이 나오는데 안 살 수도 없구요. 그러니 용돈 주머니는 점점 비고요…. 아가박 형님 전 어쩌면 좋습니까? 정말로 PS를 팔아야 하는 건가요? 제발 제 고민을 해결해 주세요~제발~

제가 보기에는 성윤군은 시간이 없어서 게임을 못 한다기보다는 플스가 안방에 있기 때문에 못한다고 보는 것이 옳겠네요. 만약 플스가 자기 방에 있다면 9시 정도에 집에 왔을 경우, 1시간 정도는 플레이해 볼 수 있겠죠. 그러니 부모님을 졸어라하고 설득해서 플스를 안방에서 성윤군 방으로 옮기는 수밖에 없겠네요. 그리고 대작이라고 해서 다 재미있으리라고는 생각하지 마세요. 사람에 따라서 게임을 좋아하는 취향이 다르기 때문에 대작이라고 해서 무조건 구입하는 것은 돈 낭비에 지나지 않겠죠. 마지막으로 플스는 팔지 않는 편이 좋겠네요. 괜히 팔았다가 나중에 '내가 왜 팔았을까?' 하고 후회하는 경우가 있을 지도 모르니까요.

나의 사랑(?) 패밀리

안녕하세요. 아가박 형.

저는 열렬한 게임파워 매니아인 규홍이라고 합니다. 게임파워를 보다가 저도 아가동산에 글을 쓰고 싶어서 이렇게 글을 보내게 되었습니다. 저는 지금까지 수많은 오락기를 가지고 있었는데 (패밀리, MD, GB, GG, SS, PS) 모두 저에게 기쁨과 재미를 나누어준 하드웨어였습니다.

특히 패밀리는 저에게 있어 오락에 첫걸음을 시작하게 해준 오락기였습니다. 특히 패밀리는 저에게있어 오락에 첫걸음을 시작하게 해준 오락기였습니다. 솔직히 새턴이나 플스를 구입했을 때보다 패밀리를 구입했을 때 기분이 훨씬 좋았습니다. 지금은 보잘것없는 기기지만 초등학교 때 그 당시에는 최고에 점유율을 보이고 있던 패밀리. 지금은 플스나 새턴 같은 하드웨어에 재미있는 소프트가 많이 나오는데 그 당시 패밀리 만큼의 재미는 느낄 수가 없어요.

왠지 모르게 그 때가 그리워질 때가 있습니다. 형도 그러신 적이 없으셨나요? 어릴 적 재미있었던 게임을 다시 하고 싶고 당시로 되돌아가고 싶은 생각뿐입니다. 그리고 요즘 슈퍼 컴보이를 사려고 계획중입니다.

게임 전문점에 갈 때마다 눈에 띄는 게임 제목 모두 오래전에 인기를 과시했었던 소프트였지만 지금은 점점 사라져 가는 게임들이 많이 있더군요. 그런 게임들은 하면서 향수를 되살리고 싶어 슈퍼 컴보이를 구입하려 하고 있습니다. 이렇게 보면 슈퍼 컴보이에는 그동안 정말 재미있는 소프트가 많이 나온 것 같습니다. 그 당시에 재미있게 했던 게임 좀 추천해주세요. 꼭 해보겠습니다. 앞으로 세월이 흘러서도 지금과 같이 게임을 아끼고 좋아하는 사람이 되고 싶은데 그렇게 될지 모르겠습니다. 그 때까지 게임파워에 무궁무진한 발전이 있기를 바라면서 안녕히 계세요.

P.S <게임을 좋아하는 컴보이들: 영환이, 상환이, 동환이, 성호, 승호, 만복이, 이윤구>

누구에게나 첫사랑이 평생동안 잊혀지지 않듯이 처음 게임을 접하게 해준 패밀리 역시 규홍군에게 있어서 잊을 수 없는 게임기라고 할수 있겠네요. 저도 게임기가 아닌 8비트 애플 컴퓨터로 게임을 시작했는데 울티마 4, 5, 캡틴 굿나잇, 윙즈 오브 퓨리, 가라데 등 셀 수도 없이 많은 게임들을 플레이했었죠(그 바람에 혼도 많이 났지만…). 사실 요즘 등장하는 게임들은 그래픽과 사운드만 화려할 뿐, 어떤 게임들은 옛날 게임보다 내용이나 재미에 있어서는 오히려 못한 것이 훨씬 많죠. 참! 슈패용 게임을 추천해달라고 했는데 전 슈패용 게임은 거의 해본 적이 없어서 그다지 추천할 만한 게 없네요. 굳이 있다고 한다면 FFVI나 DQ VI, 성검전설 II 정도….

슬픈(?) 사연 두 가지!

하하 안녕하십니까 KEN입니다. 오랫만에 펜을 잡는군요. 이번에는 그다지 쓸 말이 없습니다. 단지 슬픈 소식이 두 가지나 있습니다. 먼저 전

에 말했던 우리 반의 명물인 코스춤 클럽이 해체되었습니다. 이유는 제가 학교에 그 녀석들의 애기를 쓴 게임파워를 가져가서 수업시간에 보고 있었는데 그걸 사회 선생님께 들키고 말았습니다. 그게 화근이 되어 코스춤 클럽의 비공식적인 행동을 담임 선생님께서 아시고는 그 녀석들은 모두 반성문 신세가 되었답니다. 그래도 꿋꿋이 그 짓(?)을 하는 녀석들을 볼 때마다 웃음이 절로 납니다. 다음은 제 친구의 사연인데 이름을 밝히지는 않겠습니다. 그 애의 아버지는 대전에서 '애니 파워'라는 애니메이션, 게임, 음악, 영화, 스티커 사진 등에 관한 상품을 파는 가게를 하고 계셨는데 그만 도둑이 들어 2억 정도의 재산 손실을 입었다고 합니다. 친구라고 해서 물건도 싸게 사고 간혹 나에게 선물을 주던 친구가 슬픔에 젖어 있습니다. 격려의 말 좀 해주세요.

제가 본의 아니게 송철군반의 명물인 코스춤 클럽을 해체시키는 공헌자(?)가 되고 말았네요(쉬는 시간에 봤다면 그런 일은 없었을텐데…). 아무튼 비록 해체되기는 했지만 비공식적이라도 열심히 활동하시기를 바랍니다. 그리고 2억(이 정도 물량을 털어갔다면 전문털이범의 소행으로 보이는데…)이나 되는 큰 피해를 입는 친구에게 위로의 말을 전하며 힘내시기 바란다고 전해 주세요.

플스 유저에게 있어서 플스 2의 존재는?

안녕하세요 아가박님. 저는 대구에 사는 박형기라고 합니다. 아가박님! 플스 2가 나오는게 우리같은 플스 유저들에게 좋은 것입니까? 전 다시는 어머니께 오락기를 안 사주신다고 하셔서 최끝 플스 2를 사기에는 무리라 봅니다. 몇 년전만 해도 플스가 차세대기종이니, 어쩌니하며 말이 많았는데…, 지금은 완전히 창밥신세죠…. 혹시 플스 뒤에 무엇을 장착해서 성능을 올리는 방법은 없나요? 아님 그냥 소니에서 플스 1으로 밀고 나갈 확률은 없나요? 물은 말도 안되는 소리겠죠. 그럼 좀 있음 날씨도 추워지는데 감기 조심하세요.

추신: 챔프(지금은 파워!!) 창간 6주년을 축하합니다

플스를 가진 대다수의 유저들이 상당히 기대하면서도 은근히 걱정하는 것이 바로 플스 2의 등장이라고 말할 수 있죠. 하지만 현재로서는 플스 2가 곧바로 등장할 것이라고는 볼 수 없습니다. 최근 떠돌고 있는 여러 가지 소문이나 뉴스를 종합해보면 2000년이전까지는 플스 2가 출시되지 않을 듯 합니다. 그리고 설령 플스 2가 나온다고 하더라도 전세계에 약 4000만대 가량이 보급된 플스가 금새 몰락의 길을 걸으리라고 생각하지 않습니다. 그러니 너무 걱정하지 마세요.

사랑하는 동생이 생일 축하해

POWER의 아가박님께

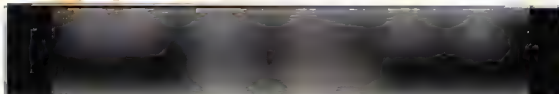
안녕하세요? 저는 이제 고딩을 눈앞에 둔 은진이라는 학생입니다. 제가 이렇게 펜을 든 이유는 비록 매일 싸우긴 하지만 하나뿐인 동생의 생일이 11월달이거든요, 그래서 이렇게 펜을 든 거랍니다. 선물을 사야할텐데, 뭘 사야할 지 모르겠더군요! 그래서 제 동생이 PS가 있어서 요즘 재밌는 CD가 뭐 없을까 궁금해서요. 알려 달라고 펜을 들었고 또 한가지는 한국에도 일본처럼 코스프레가 있다고 하는데 가구 싶어도 날과 장소를 알 방도가 없어서 못가구 있거든요 그걸 알려주십사 펜을 든 겁니다! 꼭 둘다 알려주시면 고맙겠구요. 제 동생한테 이렇게 전해 주세요! "야 생일 축하한다! 누나 생일 기대해두 되지?"

이런~ 은진양의 동생 생일은 벌써 옛날에 지나고 말았네요. 늦게나마 동생분의 생일 축하드려요. 생일이 지나버렸으니 게임은 추천하기가 힘들게 됐으니 일단은 두 번째 질문만 답변해드리죠. 아직 이렇다 할 정기적인 행사가 있는 것은 아니지만 현재 가장 알려진 것은 하이텔의 '코스프레 동호회' 모임과 나인이라는 만화 잡지에서 매달 개최하는 '코스프레 사진 촬영'이 있습니다. 코스프레 동호회는 하이텔에 접속한 후 GO SG896을 하시면 되고 나인 행사는 나인을 보시면 알겠죠?

나는 고생해서 플스를 샀건만 어째서 너는…

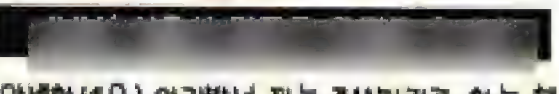
안녕하십니까? 아가박님 저는 저희 학교에서 유일하게 PS를 가지고 있는 열혈 고딩입니다. 얼마전 제 친구가 PS를 샀습니다. 한편으론 기쁘면서도 이상했습니다. 그 놈은 몇 달전에 PS를 산다고 돈을 모아왔지만 돼 모였다 싶으면 쓰고 또 모으면 쓰는 소비맹이었는데 그런 놈이 PS를 사다니 조금 이해가 되지 않아서 물어보니 고모가 사줬다는 것입니다. 그 이유를 물어보니 친구왈 고모를 꼬시는 3가지 방법. 첫째, 고모 집에 가면 아무 말도 하지 않고 고민하는 표정을 짓는다. 둘째, 고모 집을 서성거리면서 한숨을 쉰다. 셋째, 간접적으로 고모한테 오락기 사는데 돈이 부족하다고 말한다. 이런 방법으로 샀다는 겁니다. 정말 어이가 없어서…, 저는 밥을 굶고 먹고 싶은 것 안 먹고 엄마한테 거짓말까지 하고 눈물 젖은 식빵을 먹어가면서 그런 고생을 하면서 샀는데 제 친구놈은 고모를 꼬셔서 사다니 조금은 화가 났습니다. 그래도 제 PS의 외로움을 덜어준다는 생각으로 이해하고 지금은 제 친구놈과 재밌게 PS를 하고 있습죠. 아가박님은 눈물 젖은 식빵을 드셔 보셨는지요. 그럼 이만.

자신은 고생고생해서 겨우 플스를 장만했는데 친구는 아주 쉽게 플스를 구입했다니 어느 정도는 화가 날 수도 있겠네요. 그런데 창옥군의 학교의 학생수가 얼마나 되는지는 모르겠지만 학교내에 창옥군 혼자서만 플스를 가지고 있다니 조금은 의아하군요. 아마 창옥군이 모르는 많은 학생들이 플스를 가지고 있을테니 한번 잘 찾아보세요. 그래서 플스 게임 동아리를 만들어 보는 것도 좋은 듯 하네요.

PS를 향해 전진!

안녕하세요? 아가박 형님. 앞으로 「아가동산」에 꼬박꼬박 편지 쓰기로 결심한 놈입니다. 사실 저는 PS를 사랑하지만 가지고 있지는 않습니다. 저희 집이 게임기 같은 걸 살 형편이 못 되거든요. 솔직히 말해 제가 보유한 게임기는 초등학교 3학년때 산 패밀리뿐입니다. 다른 사람한텐 안 그럴 지 모르지만 제 관점에선 왜 그리 플스 같은 게임기가 비싼지 모르겠습니다. 어제 학교에서 돌아오는 길에 잠깐 게임점에 들려서 요즘 플스 가격을 물어봤더니 25만원 중얼중얼 하더군요. 아무튼 가족은 저를 위해 형님께서 "화이팅!" 한번 외쳐주시면 좋겠습니다. 제가 언젠간 플스를 살 수 있게 말입니다. 별 사연은 없지만 아가박 형님의 응원을 듣고 싶어 펜을 든 승환이였습니다. 그럼 2×10000

P.S: 참 플스는 꼭 20인치 TV이상이어야 하나요? 그리고 비디오에도 연결해야 됩니까? (우리 집 TV는 15인치이고 비디오가 없습니다)

우선 "화이팅!"을 외치도록 하겠습니다. 화이팅! 언젠가는 승환군이 플스를 살 수 있기를 기원합니다. 플스를 비롯한 모든 게임기(액정 게임기 제외)는 인치와는 상관없이 AV 연결단자나 슈퍼 비디오 단자가 달려있는 모든 TV에서 플레이할 수 있습니다. 또한 비디오가 없어도 플레이하는데에는 전혀 지장이 없구요.

나의 BEST 게임 5

안녕하세요? 아가박님 저는 JMH이라고 하는 챔프, 아니 파워(아직도 챔프가 익숙하답니다)의 열성독자입니다. 저희 형이 지난 달까지 보냈었죠. 제가 펜을 든 이유는 저의 게임 인생을 바꾸어 놓은 BEST 게임 5를 소개할까해서입니다. 첫째는 FF III입니다. 초등학교 2학년때 정말 감동 그 자체였습니다. 둘째는 그란 트리스모, 셋째는 사가 프론티어 넷째는 비트 매니아(약간 Hard하더군요), 다섯째는 메탈기어 솔리드입니다(저의 최고 칭호는 FALCON입니다). 그래픽과 사운드, 조작감(듀얼쇼크의 진동!!) 또 그 긴박함! 아이고, 사연이 길어졌군요! 지루한 사연 읽느라 고생하셨네요. 앞으로 많은 사연을 보내겠습니다. 안녕히 계세요!

P.S: 창간 6주년을 끝내지 말고 100주년, 아니 1000주년까지 가시기를…

「FF III」는 제가 해본 적이 없지만 저도 나머지 게임들은 모두 최고의 게임들이라고 생각합니다(왜냐하면 플스 게임이니까!) 아무튼 플스, N64, 드림캐스트용이던지 간에 상관없이 우리에게 감동과 재미를 동시에 줄 수 있는 게임들이 앞으로도 많이 나왔으면 좋겠네요.

CHEAT CODES FOR PS USER

뱀파이어 세이버 -EX 에디션-

숨겨진 캐릭터를 사용

이 게임의 숨겨진 캐릭터인 마리오네트를 사용할 수 있는 비법을 공개하기로 한다.

우선 캐릭터 선택 화면에서 '?'에 커서를 맞춘다. 이 상태에서 셀렉트 버튼을 7번 누른 다음, 결정하면 마리오네트를 선택할 수 있다. 마리오네트는 대전상대와 똑같은 형태를 한 채로 등장하여 대전을 벌이게 된다.

셀렉트 버튼을 7번 누르면 마리오네트를 선택할 수 있다

통(統)비샤몬 사용법

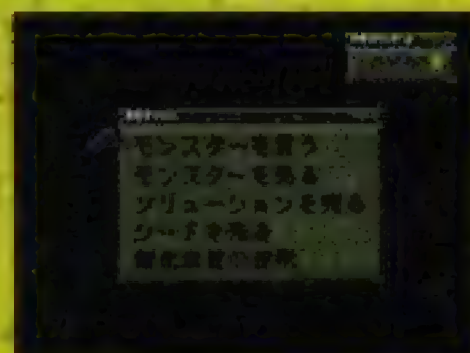
통비샤몬을 무찔러서 아케이드 모드(난이도는 자유)를 클리어한 다음, 캐릭터 선택화면에서 비샤몬에 커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누르면 통비샤몬을 플레이어의 캐릭터로 사용할 수 있다.

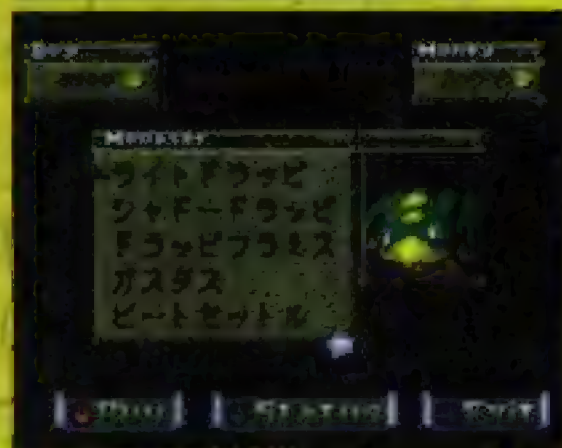
커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누르면 통비사몬으로 선택 가능

기술명	커맨드
노귀염참	←↙↓↘→+P
귀염섬	→↓↘+P
귀회속	→↓↘+K
귀신 흘리기	↓↖←→↗+P
거입섬	← 모은 후 → + P 혹은 K
참어원	상대 가까이서 레버를 1번 회전 + 중P 혹은 강P
귀도범	→↘↓↙← + P를 2번이상 동시에 누름
염마각	←↙↓↘→ + P를 2번이상 동시에 누름

몬스터 시드

구입할 수 있는 몬스터가 증가

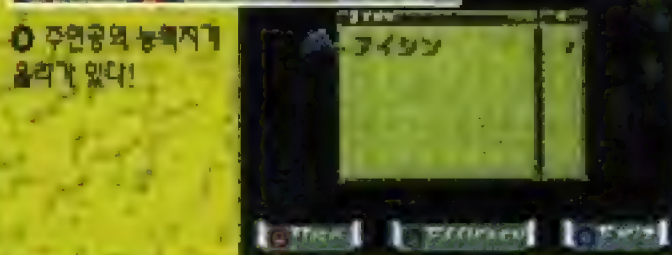
소린 투수점(闘獣店)에서 구입할 수 있는 몬스터를 크게 늘릴 수 있는 방법이 있다. 점원에 말을 건 다음, 처음 메뉴가 표시되어 있는 화면에서 R2, R1, L2, L1, R1, R2, L1, L2, L2 버튼을 순서대로 누르면 된다. 이제 '몬스터를 산다'를 선택하면 통상적으로 구입할 수 없는 몬스터가 나온다.

○ 커맨드를 제대로 입력하면 효과음이 나온다.

○ 구입할 수 있는 몬스터의 종류가 전부 110가지 종류로 늘어난다

주인공의 능력치를 올린다!

주인공의 능력치가 올라가지 않는 것이 특징인 이 게임에서 주인공의 능력치를 올릴 수 있는 방법을 공개한다. 우선 주인공의 스테이터스 화면에서 R1, L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, L2 버튼을 순서대로 누른다. 제대로 입력하면 효과음이 울리면서 화면 왼쪽 아래에 'ITEM' 문자가 나타난다. 원래 주인공에 대해서는 아이템을 사용할 수 없지만 이렇게 하면 주인공에게도 아이템을 사용할 수 있게 된다.

○ 주인공의 스테이터스 화면에서 커맨드를 입력한다

○ 주인공의 능력치가 올라가 있다!

상파기파

게임상에 달성율이 표시

오프닝 무비에서 'PRODUCTION I.G'라고 표시되고 있을 때, 재빨리 →, ○, ←, ×, ↑, ○, ↓, ×버튼을 입력한다. 그 후에 게임을 시작하면 화면 왼쪽 위에 달성율이 표시된다. 이 표시를 없애고 싶으면 게임중에 간단하게 셀렉트 버튼을 누르면 된다.

입력하는 스피드와 타이밍이 중요하다. 효과음이 나오면 입력에 성공한 것이다.

화면 왼쪽 위에 달성율이 표시되었다. 이 숫자의 변화를 잘 살펴보자

모집중

독자 CHEAT CODES

✢ 독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임파워 N64비법 담당자 앞

세가타 산시로를 보내며…

세가타 산시로. 새턴의 상징으로 뒤늦게 자리잡은 그였지만, 숨막히게 전개된 게임시장의 변이 앞에 예상보다 빠른 퇴직을 맞게 되었다. 물론 가상의 인물이기는 하지만, 세가의 가정용 게임기를 대표하던 인물, 패러디 형식의 각종광고에서 웃음을 주던 새턴의 상징이 그 설 자리를 잃게 된다는 것은 세가가 새턴 사업을 포기하겠다는 마지막 '확인' 인가.

밤하늘의 별이 된 그의 모습이 담긴 '세가타 산시로 진검유희' 의 광고는 단순한 게임광고라기보다는 가까운 미래에 새턴이 맞이하게 될 상황을 단적으로 표현하는 듯하다. 그가 등장하는 광고에서 볼 수 있었던 코믹한 분위기-진지한 듯하면서도 우스운-가 사라진 것부터가 알 수 없는 섭섭함과 아쉬움을 준다. 앞으로 발매될 타이틀 수가 다른 기종에 한달 동안 쏟아질 타이틀 수와 거의 비슷하다는 점도….

It's me! Kaji!

새턴이 드림캐스트로 옮겨가듯, 세가타 산시로의 역할은 세가의 전무 유카와씨가 이어받았다. 야인(野人)과도 같은 산시로에서 깨끗한 양복을 빼입은 유카와 전무로….

드림캐스트로 힘을 얻은 유카와 전무의 첫 희생물은 아무래도 세가타 산시로가 아닌가 싶다. 매력적인 드림캐스트와 웃기는 유카와 전무 덕에, 새턴과 세가타 산시로는 벌써부터 기억에서 지워져 가고 있다. 말할 수 없는 아쉬움이다.

새롭게 세가의 이미지 캐릭터로 부상하고(억지로 시키고?)있는 '유카와 전무' 가 별이 되는 날은 아주 먼 미래가 되기를….

플레이 스테이션에게 상대적인 열세를 면치 못했던 아쉬움과 많은 팬을 가지고도 마이너 게임 취급을 받았던 많은 새턴용 게임들이 제 가치를 인정받을 수 있기를…. 그래픽이나 사양에 집착하지 않아도 되는 게임은 새턴으로 만들어 주었으면….

그런 생각을 한다.

발매 임박!

소닉 어드벤처

앗! 그러고 보니 소닉 어드벤처의 발매일이 코앞으로 다가왔습니다! 이야! 세월 참 빠르군요. 여러분에게 특보로 소닉의 소식을 전한 것이 엊그제 같은데….
여러분 손에 곧 들어가게 될 소닉 어드벤처의 소식을 조금만 전하겠습니다. 진짜 감동은 직접 구입해서 느껴보자고요!

▶제작사: 세가 ▶장 르: 액션 어드벤처
▶발매일: 12월 23일 ▶발매가: 미정

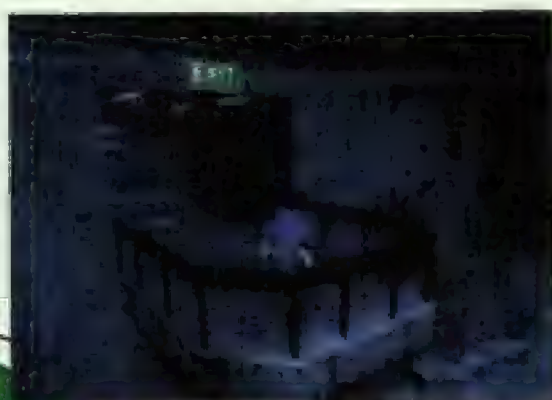
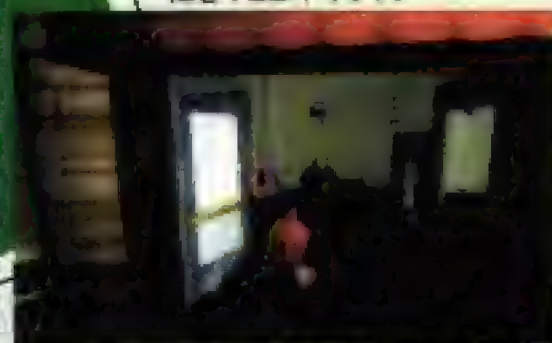
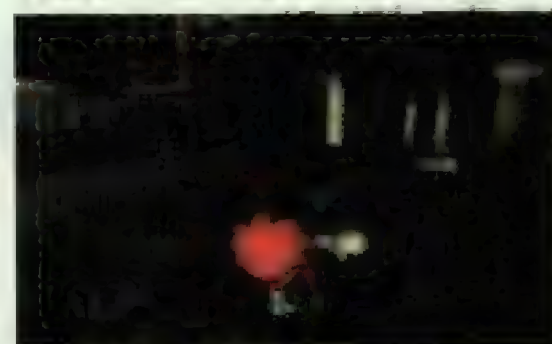
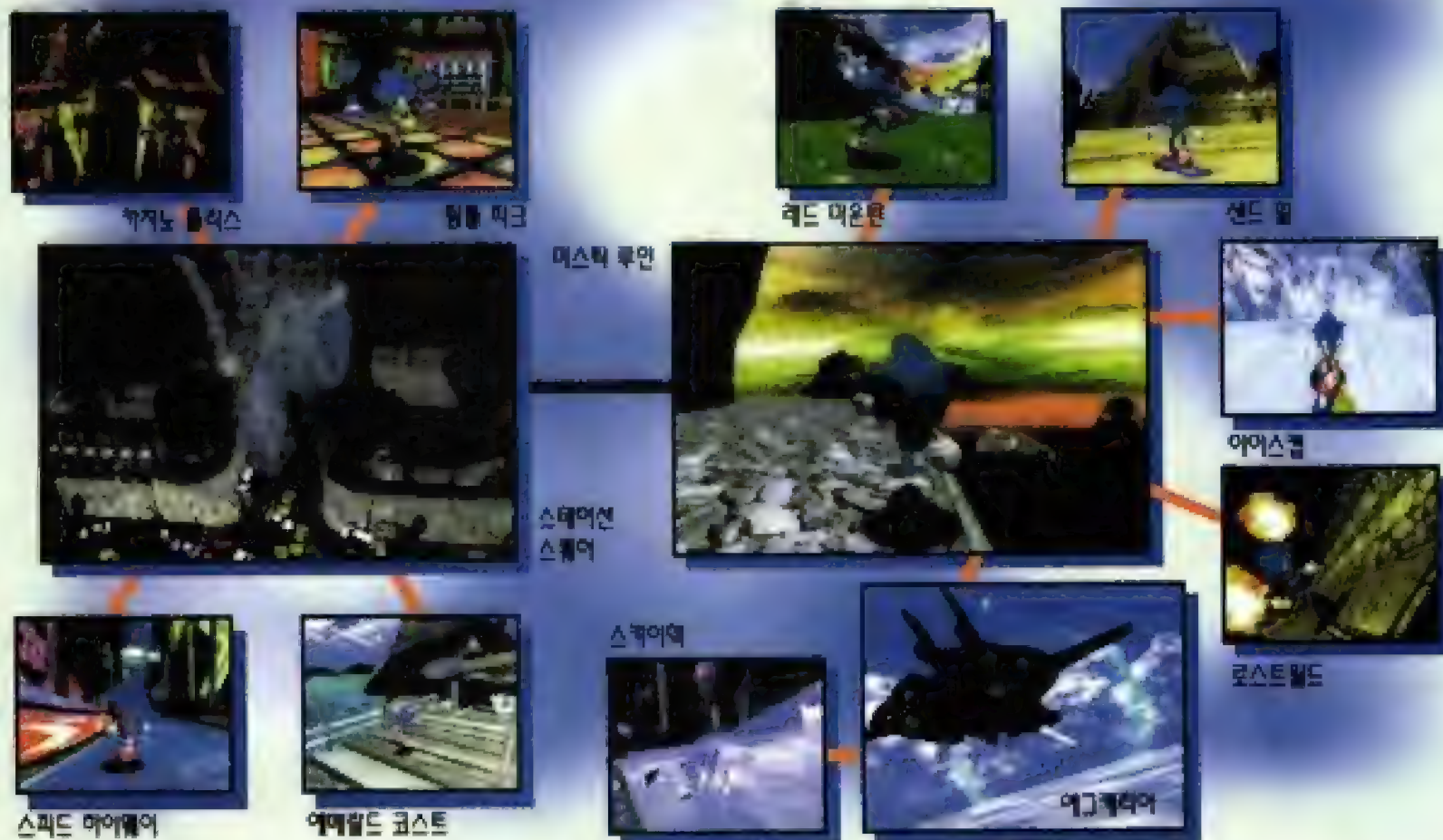
SONIC THE HEDGEHOG

SONIC ADVENTURE

3개의 월드 안에 수많은 스테이지가!

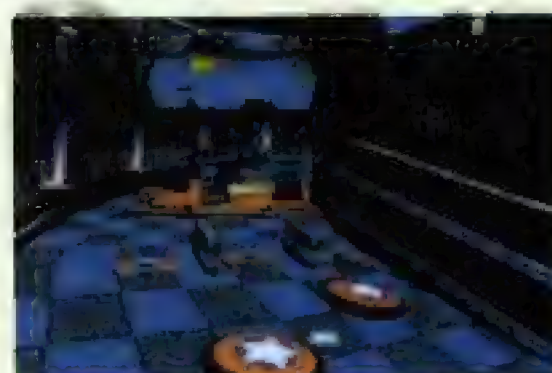
소닉 어드벤처의 무대는 크게 세 곳으로 나뉜다. 고대의 냄새를 듬뿍 간직하고 있는 '미스틱 루인', 에그맨 박사의 거대한 공중기지 '에그 캐리어', 그리고 이야기 속에서 가장 많은 비중을 차지하게 되는 중심 도시 '스테이션 스퀘어' 등이다. 이 세 개의 큰 무대는 어드벤처 모드에 있어 중심적인 활동무대가 되는 곳이기도 하다. 각각의 월드에 보조적인 스테이지가 링크되어 있어 스피드감, 혹은 파워 넘치는 액션을 즐기게 되는 것이다.

소닉 어드벤처의 세계

카지노 폴리스
트윙클 파크
레드 마운틴
샌드 힐
미스틱 루인
아이스캡
스테이션 스퀘어
로스트월드
스카이덱
스피드 하이웨이
에메랄드 코스트
에그캐리어

액션월드로 가는 문을 찾아내는 것도 어드벤처 모드의 과제이다

사람들과의 대화는 어드벤처 모드 진행의 필수 요소

아이템 탐색 또한 중요한 일

카지노 폴리스에서 만나는 옛 명작들

카지노 폴리스에서는 소닉이 공이 되어 즐기는 핀볼게임이 준비되어 있다. 그중 두가지를 소개하도록 한다.

카드 핀볼 - FROM 나이츠

화면만으로도 알 수 있겠지만 핀볼대의 구조가 흡사 나이츠의 한 장면을 그대로 옮겨놓은 듯한 느낌을 준다. 핀볼대 내부를 이리저리 튕겨다니며 카드를 다섯장 모으고, 그 다섯장의 카드로 트럼프 게임을 즐기게 된다.

핀볼대는 상단 구조로 되어 있다

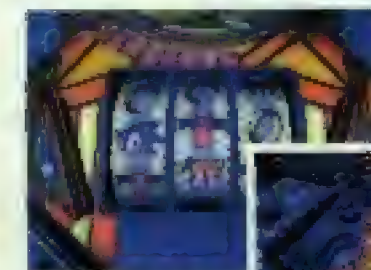
때론 공중으로 튀어올라 나이츠 그대로의 분위기를 연출한다

슬롯 핀볼

핀볼과 슬롯 머신이 하나로 결합된 핀볼게임. 중요한 것은 슬롯 머신의 그림들이 2D판 소닉의 캐릭터들로 이루어져 있다는 점. 제대로만 맞으면 많은 돈, 아니 많은 링을 벌 수 있다.

옛 캐릭터 디자인이 눈에 띈다

핀볼용 쇠구슬 대신에 소닉 자신이 공이 된다

DREAMCAST

창강(蒼鋼)의 기병

스페이스 그리폰

때는 3년 전…. PS의 초반기에 등장한 게임. 고로 아는 사람만 아는 잊혀진 게임. 그 게임이 DC로 다시 만들어지고 있다. 기본적인 부분을 제외하고는 전부 새롭게 태어날 예정인 「스페이스 그리폰」의 소식을 전한다.

▶제작사: 팬더 소프트 ▶장 르: 슈팅
▶발매일: 99년 봄 ▶발매가: 미정

통신기능으로 즐기는 새로운 그리폰

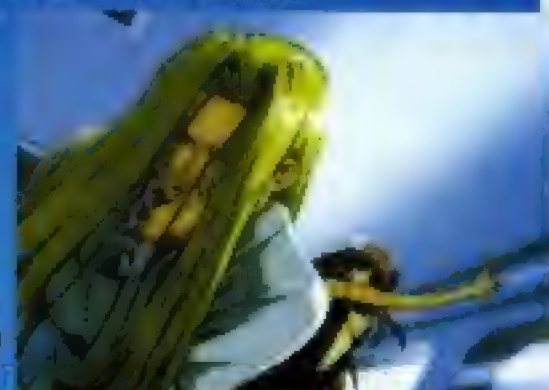
95년 1월에 등장 3D 머신 캐릭터가 등장한다는 하나만으로도 당시에는 '획기적'이라는 단어를 붙였던 타이틀. 그 「스페이스 그리폰」이 3년의 세월을 흘러 드림캐스트로 이식된다.

제작사인 팬더 소프트는 'PS용 자체도 스토리성이 뛰어난 작품이었다'고 밝히며, 전작의 스토리는 그대로 살리고 시대에 맞게 외형적인 모습을 짜 넣는 방식으로 리메이크 작업에 몰두하고 있다. 본 작품의 개발과 동시에 후속작 역시 계획 중에 있다고 한다. 표현의 범위가 더욱 넓어진 기종 드림캐스트에서 참다운 시동을 하게 되는 셈이다.

마크로스를 생각나게 하는 디자인

이벤트 신의 그래픽 대폭 업그레이드

미션에 등장하는 모든 머신이 새로 디자인된 것은 물론, 스토리를 전달하는 이벤트 신, 즉 애니메이션들도 전부 새로 만들어진 것이다. 마치 OVA를 보는 듯한 느낌을 주는 고화질의 영상 덕에 작품의 긴박하고 숨막히는 스토리 전개를 더욱 깊게 맛볼 수 있다.

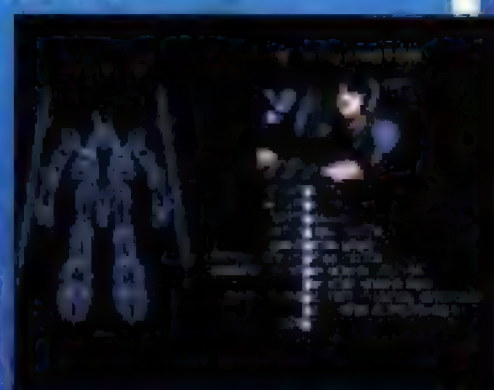
주인공 벨 클린…아니 짐 벨런턴. 왕건담에도 출연했을 것만 같은 얼굴이다

이벤트 신은 한편의 비디오 애니메이션을 보고 있는 듯한 착각을 불러 일으킨다

긴박한 스토리를 그 느낌 그대로 전한다

3D 캐릭터들도 전부 새로 그려진 것들이다

스페이스 그리폰

기본적인 시스템은 PS용과 다를 바가 없다. 플레이어는 주인공인 짐 벨런턴으로 분해 변신하는 머신 '그리폰'을 조종하게 된다. 이 '그리폰'이라는 기체는 컴뱃, 어설트, 크루저 등, 세가지의 형태로 변신하는데, 주어진 상황에 맞게 변신을 해서 전투를 펼쳐나가게 된다. 한가지 게임 내에서 여러가지 분위기의 슈팅 게임을 맛볼 수 있는 게임, 바로 「스페이스 그리폰」이다.

주인공이 조종하는 기체 '그리폰'

화면은 PS용 「스페이스 그리폰」이다. 시대에 맞는 작품이 되기 위해 대수술을 받는다

네트워크 지원

대전 케이블도 지원하지 않던 전작. 그러나 이번 드림캐스트 버전에서는 네트워크를 지원한다고 하니 놀라울 따름이다. 미지의 인물과의 협력, 혹은 대전 플레이는 소프트의 인기에 큰 변수로 작용하게 될 것이다.

착탈식 드림캐스트의 모뎀. 네트워크용 어댑터도 개발중이라는 사실은 모두 알고 있는지? 착탈식인 덕분에 업그레이드 또한 가능하다.
이 모뎀 덕분에 「스페이스 그리폰」은 더욱 멋진 작품으로 태어날 전망이다

깔끔한 비행 시뮬레이션 하나 소개합니다

에어로 댄싱

-Featuring Blue Impulse-

세가의 또 다른 얼굴 CRI가 비행 시뮬레이션 게임을 제작중에 있다. 고화질의 CG는 PC용 게임의 한 장면을 보고 있는 듯한 느낌을 준다. 세가의 사장 이리마지리씨가 이끄는 최고의 프로그래머 집단 CRI의 DC 참여 작품. 미리 그 하늘로 떠나 보자.

▶제작사: CRI ▶장 르: 비행 시뮬레이션
▶발매일: 99년 2월 ▶발매가: 5,800엔(GD 1장)

Aero Dancing

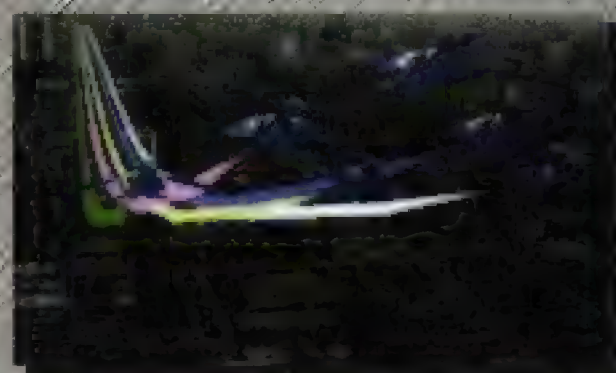
최고의 에어쇼를 만들어 본다

플라이트 시뮬레이터하면 떠오르는 말은 미션 브리핑, 보수 그런 것들이 아닐까 싶다. 그러나 「에어로 댄싱」은 비행 시뮬게임이면서도 '에어리어 88' 식의 격추 미션 해결 게임이 아니다. 적기를 격추시키는 것이 아니라 멋진 곡예를 부림으로서 점수를 얻는 게임. 에어쇼 등에서 볼 수 있는 곡예 비행을 그 소재로 하고 있다.

전투보다 더 어렵다는 편대 곡예 비행. 사고 장면의 연출도 화려할 듯

멋진 곡예비행을 만드는 것이 게임의 목적

현직 파일럿들의 감수를 통해 리벳(접합체)의 위치까지도 정확하게 재현하고 있다. 이 정도면 거의 편집증?

프리 플라이트

아무런 제약없이 마음껏 비행기를 몰아 볼 수 있는 모드. 초보자에게 비행기의 조작감을 익히게 하는 데도 도움이 된다.

일단은 조작에 익숙해지자

멀티 플레이어 모드

아직까지는 베일에 쌓여 있는 모드. 그렇기 때문에 더욱 기대가 큰 모드이기도 하다. 분할 화면으로 각자 편대의 일원이 되어 곡예를 연출한 뒤, 하나로 합쳐진 리플레이 화면을 감상하는 모드이거나, 역시 분할된 화면에서 앞의 '플라이트 미션 어택' 모드를 플레이하게 되거나. 국내에서의 활용 여부는 미지수이지만 네트워크를 이용한 5인 이상의 편대비행도 생각해 볼 수 있다. 기대가 무척 큰 모드.

시대는 네트워크 시대. 가능성은 거의 없지만 모뎀을 활용할 수 있었으면…

각 모드의 설명

블루 임펄스 미션 모드

멋진 곡예를 구성하는 것도 다양의 실력

항공자위대의 곡예비행 팀인 '블루 임펄스'의 일원이 되어 보는 모드. 설정되어 있는 목표를 하나씩 클리어 해나가면, 비행 편대의 대장이 되어 화려한 곡예 비행을 주도할 수 있다.

스카이 미션 모드

다양한 미션이 준비되어 있다

여러 가지 주어진 조건을 클리어 하는 것으로 점수를 얻는 게임 모드. 비행기를 이용한 미니게임의 집합이다.

다양한 기체

실제로 곡예 비행에 사용되는 10여가지의 기체는 더욱 더 멋진 게임을 만들어 낸다. 기체를 감상해 보자.

DC판 피노키오

리틀 드림

'동화 분위기는 유치해서 싫다' 고 말하는 이들이 종종 있다.
이미 자신들을 다 큰 인간이라고 생각하는 이들. 그러나 그들이 싫어하는 동화풍의 세계, 동화풍의 게임에는 유치함으로 대변되는 꿈이 깃들어 있는 것이다.
억지로 이해하려하지 않아도 되는 동화의 세계 「리틀 드림」이 여기에 있다.

▶제작사: 팬더 소프트 ▶장 르: 액션 어드벤처
▶발매일: 99년 봄 ▶발매가: 미정

기억하고 있습니까? 동화의 세계

중세 판타지물이 게임계를 장악했던 시대를 거쳐 최근에는 황폐한 근미래상을 그린 게임들이 주류를 이루고 있다. 이런 게임들이 대부분 삭막하고 어두운 분위기를 그리고 있는 가운데, 가끔씩 등장하는 동화풍의 게임들은 정신적인 휴식처를 제공하곤 한다. 괴기함이 주가 되어가고 있는 게임계에 한편의 동화처럼 다가오는 게임. DC로 등장하는 「리틀 드림」도 바로 그런 게임의 하나이다.

꿈을 그리는 게임 「리틀 드림」. 동화는 어린이만의 것이 아니다

꼭두각시 인형 찰리

주인공 찰리는 사람이 아닌 꼭두각시 인형이다. 피노키오에서 그 소재를 취한 듯이 보이는 이 게임에서, 플레이어는 꼭두각시 인형 찰리가 되어 '메리풀 랜드'라고 이름 붙여진 동화속 세계를 여행한다. 말로는 이해할 수 없는 신비로운 세계, 그 안에는 어떤 모험이 기다리고 있을까?

유원지로 보이는 배경의 한 컷. 팔꿈치를 보면 꼭두각시 인형이라는 것을 한눈에 알 수 있다

인형이면서도 감정을 가지고 있는 듯

요정과 마법이 존재하는 세계

꼭두각시 인형 찰리가 여신에게서 생명을 부여받는 것으로 게임은 시작된다. 악한 마음이 하나도 없는 찰리는 요정과 마법의 힘을 빌어 모험을 시작하게 된다. 피노키오 이야기처럼 끝내는 사람이 된다는 설정일까?

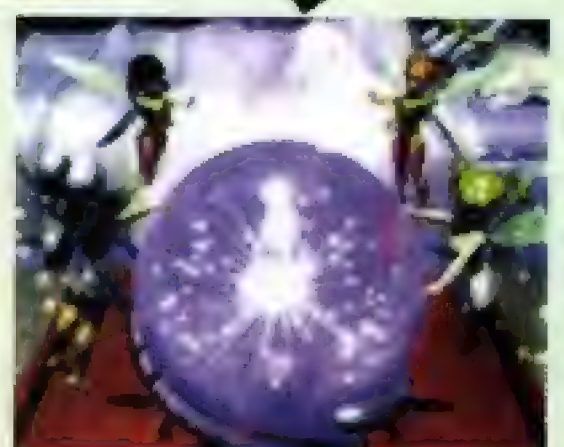
사진은 여신의 모습. 찰리는 여신에게서 생명을 얻게 된다

찰리에게 손을 흔들고 있는 소녀

여신에게서 임무를 받고 있는 것일까?

요정과 함께 모험을 떠나는 찰리

깔끔한 모델링이 만들어내는 신비의 세계

밝은 색으로 그려진 깔끔한 폴리곤 모델들은 찰리의 모험을 더욱 밝고 상쾌하게 만들어 줄 것이다. 여러 가지 폴리곤 모델들이 꿈같은 이야기를 더욱 꿈답게 만들어 줄 것이다.

마법을 사용하는 요정들

자동차라는 현실세계의 산물도 등장한다

밤하늘을 나는 자동차 다분히 환상적!

꼭두각시가 사람 같은 것인가, 사람이 꼭두각시 같은 걸까…

차량 개조! 드라이버 개조!

버기 히트

버기히트는 에어로 댄싱과 함께 CRI의 손으로 개발중인 레이싱 게임이다. AM팀의 세가 랠리 2와 더불어 DC에 등장하는 오프로드 레이싱 게임. 이전의 레이싱 게임과는 구분되는 독특한 것들을 가지고 있다는데?

BUGGY HEAT
バギーヒート

▶제작사: CRI ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 99년 3월 ▶발매가: 5,800엔(GD 1장)

들판을 달리는 버기카의 매력을!

버기카는 오프로드에 맞게 일반 차의 구조를 변화시킨 차를 말한다. 필요없는 외장을 최소화시키고 비포장 도로에 맞게 각종 충격 흡수 장치들을 강화시킨, 말하자면 오프로드에 맞게 최적화된 차량을 일컫는다. 일반 레이싱 게임에서는 코스 옆에 설치된 거친 길이, 버기카에게는 주무대가 되는 것이다.

사막이나 황무지 등, 길 표면이 울퉁불퉁한 험한 길이야말로 버기카의 주 활동무대이다

좀 더 앞서 발매되는 세가 랠리 2. 같은 회사라고 봐도 무방한 CRI와 세가 AM연의 집안 싸움 또한 흥미거리

배우려는 자세를 가진 겸손한 레이서

버기 히트는 플레이어의 운전 방식에 의해 게임중 등장하는 레이서가 성장하는 독특한 시스템을 가지고 있다. 계속 반복해서 경주를 하면 게임속의 레이서가 플레이어의 운전습관을 학습, 그것을 익혀가게 된다. 이 기능을 이용하면 자신만의 개성있는 레이서를 만들어 낼 수 있다. 이렇게 만들어진 레이서는 오토 플레이 등에서 이제까지 학습한 주행을 펼치게 된다. 자신의 코너링 테크닉을 그대로 전수받은 게임 속 레이서를 바라보는 기분은 어떨까?

VMS를 이용하면 상대방의 레이서와 경기를 벌어볼 수도 있다

게임속 레이서는 주행을 거듭할수록 플레이어의 주행 방식을 습득한다. 단점도 학습하게 될까?

각종 모드와 주변기기로 확실한 레이싱을!

마련되어 있는 모드는 전부 4가지. 가장 큰 비중을 차지하는 것이 챔피언십 모드(CHAMPIONSHIP MODE). 8종류의 각각 성능의 차이를 지닌 버기카 중에서 한가지를 선택 전 세계의 대회를 휩쓸어 가는 모드이다(상금을 통한 차량 개조 역시 빼놓을 수 없을 것이다). 더불어 실력 향상용 모드라고 할 수 있는 타임 어택 모드(TIME ATTACK MODE), 초보를 위한 배려인 트레이닝 모드(TRANING MODE), 그리고 친구들과의 우정을 돈독히 하거나 아예 없애버릴 수 있는 대전 모드(2P VS MODE) 등이 마련되어 있다. 그리고 직접 레이싱을 펼치는 모드는 아니지만 레이싱에 또 다른 재미를 부여할 차량 개조 모드(GARAGE MODE) 또한 마련되어 있다. 자신의 취향, 혹은 레이싱에 맞게 자신의 차를 개조할 수 있는 모드가 바로 이 차량 개조 모드이다.

대전 모드는 화면 분할이 필연적인 만큼 박진감이 떨어지게 마련. 그 필연적인 결점을 어떻게 극복할 것인가?

차량 개조 모드를 통해 자신만의 차량을 만드는 재미 또한 빼놓을 수 없다

세계의 각지의 코스를 돌아볼 수 있는 챔피언십 모드는 게임의 가장 큰 부분

당연히 레이싱 컨트롤러도 사용 가능하다. 거친 길을 달리는 기분을 느끼려면 앞으로 발매될 '푸르푸르팩' 또한 필수

관광하는 셈치고

북으로 -White illumination

북해도의 도시 삿포로. 라면이 유명하고 눈축제를 하는 도시. 그 정도도 모르는 게이머들도 많을 것이다. 그러나 이 게임을 플레이하고 삿포로가 어딘지는 몰라도, 삿포로가 어떤 도시이며 어떤 명소가 있는지 자연스럽게 익히게 될 것이다. 거기다 아리따운 여인들과의 데이트까지! 아아….

▶제작사: 레드 컴퍼니 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 99년 2월 ▶발매가: 미정

관광에 데이트까지… 일석이조!

낯 선 땅에서의 짧은 만남. 누구나 한 번쯤 생각해 보는 근사한 만남이 아닐 수 없다. 그 근사한 만남을 가지게 해주는 게임 「북으로」의 제작이 시작되었다는 이야기는 이미 전한 바 있다. 이번호에는 추가 화면사진을 공개한다. 수채화의 분위기를 듬뿍 담고 있는 캐릭터들과 실제 삿포로의 실사 배경화면이 어우러진 게임화면은 미지의 추억인 듯이 아련하게 다가 올 것이다.

실사 배경이 사용되는 어드벤처 게임

오프닝 공개

이번에 공개된 오프닝 화면은 마치 일러스트를 그대로 옮겨놓은 듯한 고화질이라는 점부터가 눈길을 끈다. 히로인 소녀 여덟 명의 모습이 차례로 등장, 마지막에 로고로 마무리하는 단순한 방식이지만 게임의 분위기처럼 깔끔한 '맛'을 담고 있다.

데이트 장소는 삿포로의 명소들

각 소녀들과의 만남과 커뮤니케이션이 이루어지는 곳은 삿포로의 명소들. 히로인 소녀들 뒤로 보이는 각각의 배경들이 게임의 분위기를 잘 표현하고 있다. 히로인들과 삿포로의 이곳 저곳이 담긴 게임화면을 감상해 보길…

하루노 코토리

카와하라 아유

타냐 리핀스키

사쿠라마치 유코

사쿠 아야카

아이다 메구미

시이나 카오루

사토나가 코즈에

낚시 게임! 레저 게임!

겟 배스 (GET BASS)

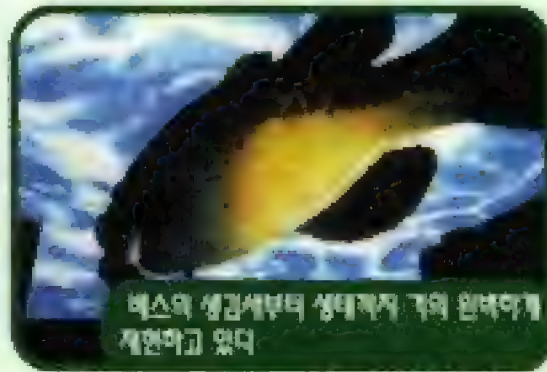
배스는 농어과에 속하는 비교적 큰 물고기로, 크기에서 오는 팽팽한 '손 맛'과 '만족감'에 많은 낚시인을 낚시터로 향하게 하는 이른바 '낚시터의 효자'. 그 손맛과 만족감을 가상세계에서 체험하게 해주는 소프트가 있으니, 우리들은 그 소프트를 '겟 배스'라 부른다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 99년 2월(예정) ▶발매가: 미정(낚시 컨트롤러 대응)

GetBass

게임에서 낚아 올린 재미

무인도에 떨어진 이들이 생존을 위해 물고기를 낚아 올리는 것도 낚시, 강태공이 때를 기다리며 세월을 보내기 위해 사용하던 것도 낚시이다. 여기서 말하고자 하는 것은 무언가를 위해서 낚시를 하는 앞의 경우들과는 다르게, 「겟 배스」는 낚시를 위한 낚시란 무엇인가를 보여주는 타이틀이다. 역동적이고 힘이 넘치는 「겟 배스」의 세계, '레이크 파라다이스'가 게임센터 그 느낌 그대로 DC로, 여러분의 TV 모니터 화면으로 찾아온다.

'리얼함'이 최대의 장점인 「겟 배스」

배스의 생김새부터 생태까지 거의 완벽하게 재현하고 있다

'레이크 파라다이스'로 떠난다

낚시 초보부터 배스 낚시의 달인들까지 수많은 낚시인이 모여든다는 곳이 바로 '레이크 파라다이스'라는 가상공간이다. 배스 낚시의 성지라고 불리우는 만큼 수많은 배스들이 서식하고 있는 곳이기도 하다. 많은 수의 배스가 서식하고 있다고 해서 아무렇게나 휘둘러 댄다고 만족할만한 성과를 얻을 수 있는 것은 아니다. 사용하는 미끼(루어)와 배스의 실제 생태를 고려, 완벽한 계획 하에 원하는 것을 낚아 올려야 한다.

실제 배스의 생태마저 거의 완벽하게 재현하고 있는 만큼, 미끼와 캐스팅 포인트(단지 낚는 곳)에도 많은 연구가 필요하다

머리 좋은 낚시인은 월척을 낚는다

레이크 파라다이스는 크게 세 지역으로 구분이 된다. 각 지역에 맞는 공략, 즉 캐스팅 포인트의 선택, 캐스팅 포인트에 따른 루어의 선택 등이 잡히는 물고기의 수량과 크기에 밀접하게 관계되어 있다. 월척을 낚기 위해선 공부가 필요할 듯.

레이크 파라다이스는 세 지역으로 구분된다

단지는 지점에 따라 미끼의 선택에도 세심한 배려가 필요하다. 다양한 미끼들

제한 시간 내에 더 많이! 더 큰 녀석을!

게임의 진행방식은 비교적 간단하다. 먼저 세 곳의 지역중 한 곳을 선택한다. 한 지역 안에는 여러 개의 스테이지가 존재하는데, 각 스테이지별로 제한 시간이 주어지게 된다. 그 주어진 시간 안에 정해진 중량 이상의 배스를 낚아 올리면 무사히 다음 스테이지로 진행하게 된다.

월척을 낚아올릴 것인가, 아니면 작은 녀석을 여러 마리 낚을 것인가, 선택은 플레이어가

전용 컨트롤러는 과연?

아케이드용에서 인기를 얻을 수 있었던 요인은 무엇보다도 낚시대 모양의 몸체가 주는 리얼함이었을 것이다. 따라서 DC에 접속할 수 있는 전용 컨트롤러가 소프트 자체의 인기에 많은 변수로 작용될 것임을 짐작할 수 있다. 아케이드용에 가까운 플레이감을 선사할 수 있는 멋진 컨트롤러 또한 기대해 보자.

아케이드의 플레이감을 그대로 재현할 수 있을 것인가?

DREAMCAST

몬스터 메이커의 전설을 다시 한번!

몬스터 메이커 -홀리 대거-

카드 게임에서 시작해 수많은 기종으로 제작되어 많은 사랑을 받았던 몬스터 메이커의 최신작이 새턴으로 발매된다. 놀랍게도 기존의 시리즈와는 전혀 틀린 시뮬레이션! 그러나 종래의 시뮬레이션과는 또 틀린 맛이 있다. 몬스터 메이커 특유의 캐릭터 디자인으로 시뮬레이션을 펼쳐보자!

▶제작사: NEC인터채널 ▶장 르: 시뮬레이션
▶발매일: 미정 ▶발매가: 6,800엔

MONSTER MAKER HOLY DAGGER モンスターメーカー ホーリーダガー

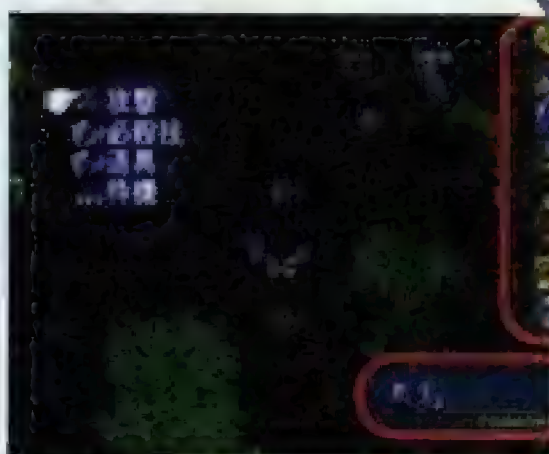
또 다시 시작되는 빛과 어둠의 사투!

무대는 조라리아 왕국. 장차 이 나라를 이끌어갈 왕자 에이오스와 그의 사촌 형 마크더프 대공은 스스로를 단련시키고 시험하기 위해 비글 왕국에 위치한 학문과 예술의 도시 미르바로 유학을 떠난다. 그러던 어느날 두 사람은 마케오니아 왕국이 오크족의 침략을 받고 있다는 소문을 듣게 된다. 마케오니아는 조라리아의 이웃왕국으로 에이오스 왕자의 사랑스러운 약혼자 마리아 왕녀가 사는 나라. 두 사람은 앞뒤 사정 가릴 것 없이 그 즉시 귀국길에 오르게 된다. 이것이 다시금 빛과 어둠의 전쟁을 부르는 계기였다는 사실도 모른 채….

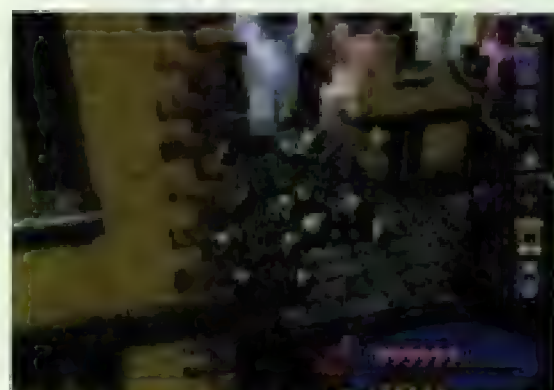
그래픽은 깔끔하다

자유도 무한! 행동 프레임 시스템!

게임의 기본적인 시스템은 흔히 접해본 택틱스 계열의 게임과 동일하다. 그러나 전투에 들어가면 「홀리 대거」만의 참신한 시스템을 느낄 수 있다. 바로 행동 프레임 시스템! 보통 이동과 행동으로 나뉘어져 순번에 따라 전투를 행하는 기존의 택틱스와는 달리 행동과 순번을 플레이어가 마음대로 설정하고 조합할 수 있어 무한한 전략이 가능하다.

구체적으로 말하자면 전투시 프레임이라는 행동의 단위에 따라 플레이어가 각 캐릭터의 행동 커맨드를 사전에 설정할 수 있다는 것. 프레임 수는 각 캐릭터마다 틀리며 프레임 수가 많다면 준비되어있는 모든 행동 커맨드를 한 번씩 다 쓰는 일도 가능하다. 준비된 커맨드는 이동, 마법, 필살기, 도구, 대기의 6종류로 만일 프레임 수가 6인 캐릭터가 있다면 공격과 마법, 필살기를 한번씩 쓸 수 있다는 얘기. 중간 중간에 이동을 설정해 놓는다면 '히트 앤 어웨이' 같은 치고 빠지는 작전도 가능해진다. 게다가 순번까지 자유라면 전략적인 측면에서 꽤 난이도가 높을 것이 예상된다.

유니트의 행동을 어느 정도 예측해야...

숨어있는 1인치는 없다!

기존의 택틱스 게임을 하다보면 적 유니트들의 신통력에 놀라는 일이 종종 있다. 아무리 몰래 등뒤로 다가가도 적군은 모든 것을 알고 있었다는 듯이 아군의 기척을 눈치채는 것이다. 배틀맵상으로는 도저히 발각될 수 없는 위치라도 적들은 태연히 찾아와 공격해 온다. TV화면으로 밖에는 전투를 관찰할 수 없는 우리들에 비해 그들은 모든 것을 꿰뚫어보는 천리안-숨어있는 1인치-을 지니고 있단 말인가? 다행히도 「홀리 대거」에는 사실적인 유니트들이 등장해 인간미가 풍기는 전투를 보여준다. 바로 '캐치'와 '로스트'라는 개념의 도입이 그것! 「홀리 대거」에는 전투 시 항상 적군과 아군이 서로 시각적으로 볼 수 있는가 없는가를 나타내준다. 상대편을 발견하면 캐치상태로 타겟 마크가 표시되고 마크가 사라지면 로스트 상태로 유니트가 상대방을 볼 수 없는 위치에 있다는 뜻이다. 물론 공격은 캐치 상태에서만 가능하다(당연하다. 보여야 싸울 것이 아닌가?). 역으로 말하자면 상대방에게 보이지 않게 다가가 일방적인 공격을 퍼부을 수도 있다는 뜻!

캐치하면 타겟팅 마크가 표시! 비행 시몰의 [illegible] 은 가능?

마크가 없어졌다! 로스트! 공격불가!

등장 인물 소개

기사도의 정점 [illegible]

행동을 보면 참사 [illegible] 자신이 [illegible] 일이라면 [illegible] 않고 나가는 영웅기질. 그런 모범은 기사도 바로 그것이다

격투가 시프 [illegible]

차즈족의 미청격투가. 겉보기에도 알 수 있듯이 빠른 스피드가 장점이다. 그 특기를 살린 격투가와 시프! 자신보다 강한 자를 찾아 여행을 계속하고 있다

도박전문 검사 [illegible]

[illegible] 마검사. 표정을 보면 알 수 있듯이 [illegible] 구에게도 지지 않을 것 같다. [illegible] 도박을 즐긴다는 점

15일간의 사랑

6인치 마이달링

어릴적 가지고 놀던 인형이나 프라모델이 정말로 살아 움직인다면 얼마나 좋을까? 그리고 당신과 대화를 나누며 연인까지 되어준다면? KID가 선보이는 신작 「6인치 마이 달링」에서 그 꿈을 이루어보자!

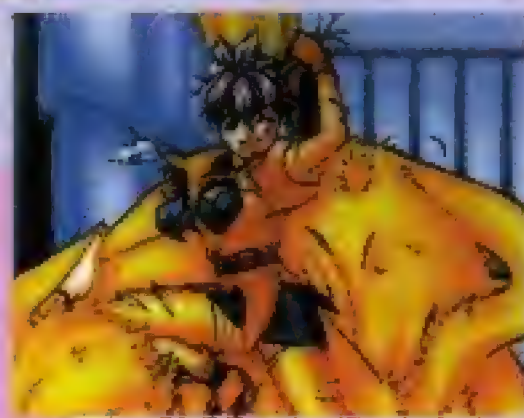
▶제작사: 키드 ▶장 르: 어드벤처
▶발매일: 12월 23일 ▶발매가: 5,800엔

15일만 견디면 그녀는 내 연인으로!

고교생인 주인공이 1학기 종업식 때, 우연히 상자 하나를 주우면서 이 이야기는 시작된다. 상자에 들어있던 것은 「피그마리온」이라는 6인치 정도 크기의 인형 3개. 그런데 놀라운 것은 이 인형들이 마치 인간처럼 생각하고 말하며 움직인다는 것. 더욱 놀라운 것은 15일동안 주인공과 함께 지내면 진짜 인간이 된다는 것이다. 게임의 목적은 그녀들과 회화나 이벤트, 미니게임 등을 통해 호감도를 높이고 15일뒤 인간이된 그녀들 중 한명과 연인이되는 것이다. 주의!! 그녀들을 다른 사람에게 들키면 그 즉시 게임오버다!

이 상자에 당신의 연인이 들어있다

핌

외모에서 보이듯이 보이쉬한 건강 미소녀 타입. 몸을 움직이길 좋아하는 활발한 성격. 좋아하는 영화도 괴수물이다. 하지만 알고보면 의외로 보호본능을 일으키는 일면도 보여준다.

고양이를 쓰러뜨렸다! 격투가의 소질이 보인다!

핌의 바퀴벌레 퇴치 게임! 핌의 성격과 잘 어울리는 미니게임이다. 끊임이 습격해오는 바퀴벌레에게 일격을 가하자!

아직은 작은 연인 후보 3명!

에토세라

흔히 말하는 요조숙녀의 히로인 타입. 어떻게 보면 새침떼기 같은 면도 보이지만 세상물정모르는 철없는 아가씨다. 히로인답지 않게 질투심이 강한 것도 매력포인트!

그, 그런 눈빛으로 쳐다보면…

그녀의 미니게임은 정리정돈 게임. 떨어지는 공을 색깔대로 맞추어 넣으면 된다. 아마도 방을 어질러 놓은 것도 그녀가 아닐지.

민티

연애 어드벤처 게임에서는 보기드문 야성의 소녀. 고양이 복장만 입고 있는 것이 아니라 습성(?)까지도 고양이와 비슷하다. 하지만 말투는 관서 사투리. 뭐가 뭔지. 신체에 비밀이 있는지 안을 보여주지 않는다(당연한 건가?).

어제도 보여주지 않을 건가?

○ 역시 민티와 어울리는 생쥐 때두리 먹기 게임. 주인공이 없는 틈을 타서 가장 좋아하는 생쥐 때두리를 먹어치운다. A, B버튼 연타!

SEGA SATURN

© KID

COMING SOON

어드벤처

■자레코 ■미정 ■미정

캐리어

거대한 항공모함을 무대로 펼쳐지는 3D 어드벤처 게임. 시대의 흐름을 따라 재핑 시스템을 도입했다. 특이한 점이라면 우수한 서브 캐릭터들이 독립적인 목적을 가지고 실시간으로 행동한다는 점.

■워프 ■99년 예정 ■5,800 엔

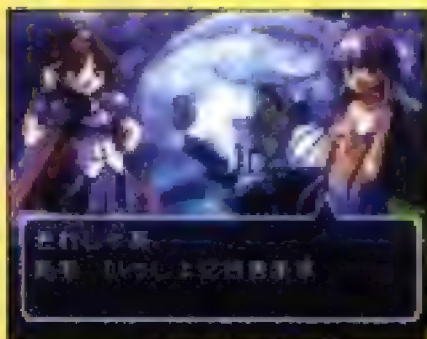
D2

워프의 워프는 가끔 있는 일이면서도 번번이 가슴 아프다. 발매 플랫폼을 워프시키는가 하면 발매일을 워프한다. 좋은 작품을 만들기 위해 '재미선언(おもしろ宣言)'을 내세우며 D2의 발매일을 내년으로 워프시킨 '워프'사. 괜한 늑장이 아니기를 기도한다.

퍼즐

■컴파일 ■99년 3월 ■미정

뿌요뿌요 4

게임의 밝은 분위기를 대변하듯 제목을 재미있게 구성하는 것이 뿌요 시리즈의 특징이다. 「뿌요 2」를 '통(通)'으로('通'의 일본어 발음은 '쯔'로 일본식 영어 발음 투(TWO)와 같다), 3편을 SUN(일본식 영어 발음은 '산', 일본어의 3도 '산(さん)'이라고 발음)으로 만들었다. 4편의 원제는 뿌요뿌욘~(욘(よん)은 4를 의미한다).

RPG

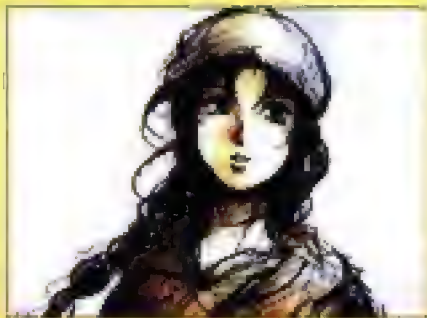
■NEC 홈 일렉트로닉스 ■99년 1월 14일 ■5,800엔

전국TURB

선악의 개념이 마구 뒤섞인 세계관. 긴 설명이 필요 없는 이상한 세계의 RPG. 색다른 판타지물의 지표를 제시할 게임 전국 TURB. 사진은 곰·고양이 변환기를 사용하여 고양이 전사를 탄생시키는 장면이다. 세기말에 어울리는 게임이랄까?

■세가 ■미정 ■미정

프로젝트 버클리 -센무-

이 시대의 장인으로 손꼽히는 '스즈키 유'가 아케이드 게임에 한동안 등을 돌린 채 개발에 몰두하고 있는 신개념의 RPG. 지금껏 공개된 것이라고는 홍보용의 전단의 디자인과 화면에 보이는 여성 캐릭터의 스케치 등.

■허드슨 ■99년 봄 ■미정

엘리멘탈 기믹 기어 E.G.G

기존에 빈번하게 사용되던 타일 방식의 맵(블럭 맞추기처럼 일정한 패턴을 여러 가지로 조합해서 맵을 구성하는 방식)을 철저히 배제하고, 모든 맵을 일일이 그려서 표현하는 '풀 일러스트레이션 맵' 방식을 채택하고 있다. 제작진의 노고는 명작을 만든다. 모든 명작이 재미있는 것은 아니다.

액션

■이미지니어 ■12월 23일 ■5,800엔

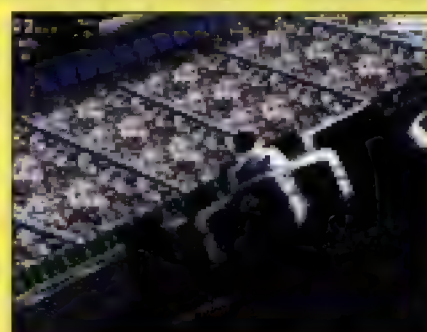
인커밍

PC용 게임이 드림캐스트로 재등장한다는 것에는 '재탕'이라는 어두운 면만 있는 것이 아니다. 훨씬 많은 비용을 요하는 PC에 비해 저렴한 가격으로 고품질의 게임을 즐길 수 있다는 점. 그리고 최적화된 환경에서 게임을 즐길 수 있다는 점 등을 높이 평가하자.

레이싱

■UBI 소프트 ■12월 발매 예정 ■미정

모나코 그랑프리 레이싱 시뮬레이션 2

레이서들이 꿈꾸는 도시 모나코를 실시간 폴리곤으로 경험할 수 있는 게임. PC로 발매된 전작이 더욱 업그레이드 된 모습으로 드림캐스트에 등장한다. 골동품인 초기 F1 머신으로 코스를 주행해 볼 수 있는 레트로 모드가 이 게임의 특징.

SEGA SATURN

SS 어드벤처

■카드 ■12월 10일 발매

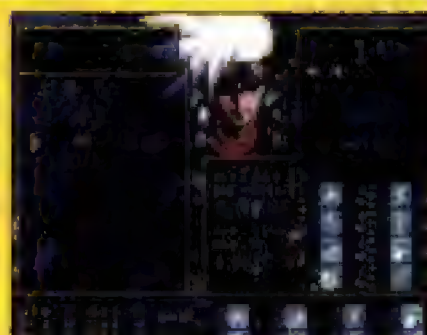
유리색의 눈

일본 고전의 인물이자, 여러 방면으로 빈번하게 등장하는 설녀를 소재로 한 미소녀 게임. PC용을 새턴으로 이식작업중이다. '새턴이 FX가 되어가는 것 아니냐'는 말을 부인할 수 없게 만드는 작품이기도….

SS 시뮬레이션

■메사이어 ■12월 23일 ■9,800엔

랑그릿사 트리뷰트

이제까지의 랑그릿사를 모두 모은 종합판(재고정리용?). 1&2의 합본인 드라마틱 에디션을 비롯 최신작이자 최종작인 5편까지를 모두 담고 있다. 여러장의 CD와 함께 사토시 우르시하라의 일러스트가 들어 있는 전화카드도 들어 있다.

SS ETC

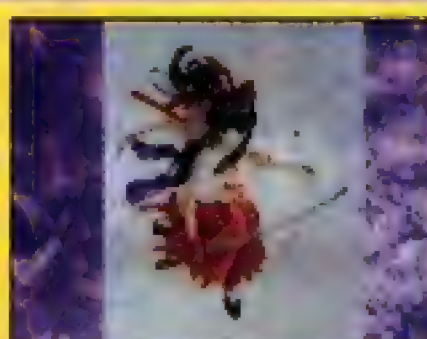
■레드 컴퍼니 ■12월 23일 ■4,800엔

사쿠라 대전 제격 그래프

레드 컴퍼니가 새턴으로 만드는 마지막 사쿠라 대전. 레드 컴퍼니의 왕자 히로이씨는 동경 게임쇼에서 사쿠라 대전 3는 드림캐스트로 발매하겠다는 당연하면서도 충격적인 발언을 던져 새턴인들의 가슴을 아프게 한 바 있는데….

새턴人

봉격윤신쌍호장(공략참조)을 쓰고 싶어…

무리일지도…!!

지난 호에 제 얼굴이 나가고 나서 사연이 반으로 줄어들었군요. 당연하다고는 생각합니다만, 크리스마스가 다가오는 만큼 사연 많고 크리스마스 카드나 선물도 잊지 말고 챙겨주시기 바랍니다. 산타를 기다릴 나이는 지났고, 세가타 산시로는 일본에서만 돌아다닐 테니 절 챙겨줄 사람은 여러분뿐입니다. 흑흑.

알림

한달 전 편집부, 아니 제 앞으로 커다란 박스 하나가 배달되었습니다. 내용물은 다름 아닌 세가 새턴! 기동도 안될 만큼 상태가 안좋은 세가 새턴, 그리고 그것을 반드시 고쳐달라는 독자의 사연…. 사명감에 불타 게임기 수리점으로 번개같이 달려갔습니다. 결과는 '재생은 가능하지만, 중고 새턴 구입비 만큼 수리비가 든다'였습니다. 마음 같아서는 제가 수리비를 부담하여, '게임파워의 마음'을 만들 작정이었지만 현실의 벽은 너무도 높더군요. 덕분에 독자님이 보내주신 새턴은 아직도 게임기 수리점의 연장이 되어 있습니다. 새턴을 보내준 모 독자님 어떻게 해야 하겠습니까? 저의 고민을 조금이라도 덜어주신다면 게임파워 편집부로 연락해 주세요. 이름은 굳이 쓰지 않아도 본인은 알겠죠? 그럼~.

안녕하세요. 가지형. 저 재현이라고 기억하시겠죠? 저번 달에는 사정이 있어서 엽서를 못보냈어요. 1월호에 가지형께서 액플에 대해 쓰신 것 저도 공감이 갑습니다. 그래서 저도 액플을 조금만 쓰기로 했죠. 이제 본론으로 들어가서 3일 후, 중3 마지막 시험을 봅니다. 하지만 그것보다 중요한 것은 새턴이 걸려있다는 것이지요. 중간 고사때 성적이 떨어진 것이 부모님께서는 새턴 때문이라고 생각하신 모양입니다. 아닌데~. 또 이번 시험에는 DC까지 바라볼 수 있는 기회도 생깁니다. 가지형 제가 새턴을 빼앗기지 않고 DC도 잡게 시험 잘 보라고 기원해 주세요(제발 마감에 늦지 말아라).

한가지 가르쳐 드리자면, 성적이 떨어지는 것은 새턴 때문이 아닙니다. 혹 게임을 하느라 공부를 안 하는 우행을 범하고 있다면 전적으로 재현군의 책임인 것입니다. 죄는 용서해도 사람은 미운 법이지요. 성적을 위해서는 자제해야 하는 것도 사실. 성적이 떨어져도 게임을 해야겠다고 생각한다면 머리를 잘 쓰십시오. 메탈기어에 나오는 '박스'는 총 담아두라고 있는 게 아닙니다. 위장! 위장! 위장! 그것만이 부모님을 피해 게임을 즐기는 유일한 방법인 것입니다(이것이야말로 만고불변의 진리). …가지의 머리 속이 또 분열되기 시작했군요. 가끔 제 머리 속에서는 서로 다른 일곱 사람이 대화를 나눈답니다. 마치 그 모습은 백설공주와 일곱 난쟁이를 보는 듯…. 그러나 난쟁이는 백설공주를 지켜주지 못했어요. 그렇다고 난쟁이에게 돌을 던져서는 안되는 겁니다. 돌은 골리앗에게 던집시다. 골리앗을 쓰러뜨린 다윗은 왕이 되었죠. 그런 의미에서 재현군도 돌을 던지고 왕이 되기를 바랍니다…… 이미 시험이 지났겠군요. 아마도 잘 봤겠죠? 이 책을 볼 때쯤, DC와 새턴 둘 다 가지고 있기를 기원할께요. 바이~

안녕하세요, 가지님. 이번에는 '시작'에 대해 말할까 합니다. 게임센터에 다닌 건 상당히 오래됐지만, 본격적으로 게임에 몰두하기 시작한 건 올해 초부터. 게임센터에서 K.O.F '97을 어쩌다 했는데, 쿄를 보고 푹 빠져서 K.O.F를 광적으로 좋아하게 됐습니다. 그러다 보니 자연히 K.O.F 공략이나 자료들을 찾기 위해 게임잡지를 보기 시작했고 그러면서 차세대기가 있다는 것, 그 밖의 것들에 대해 알게 됐죠(전에는 거의 몰랐다). 그러므로 저의 겜生을 시작하게 해준 건 바로 '쿠사나기 쿄'입니다. 게임챔프 (지금은 파워지만 그때는 챔프)를 첨 산 것도 K.O.F 공략 때문…인데 이것을 가능하게 한 것은 우리집 개 '예쁜이'입니당. 예쁜이 집에서 만원을 주워서 (왜 돈이 개집에 있는지 원…) 샀거든요. 그래서 난생처음 잡지에도 나와 봤고(그땐 정말 감격!) 지금 열심히, 게임기를 사기 위해 돈을 모으고 있습니다. 게임을 할 계기를 만들어 준 것은 '쿄'고 게임챔프를 사게 자금원이 되준 건 예쁜이, 그리고 나같이 평범한 人도 책에 이름이 나올 수 있다는 걸 일깨워준 건 바로 게임파워…. 음 아무튼 쿠사나기 만세 예쁜이 만세! 게임파워 만세 그럼 이만 줄께요. 줄여서 윈.

음…, 긴 사연, 킹오파가 좋고, 그중에서도 쿄가 좋고, 예쁜이는 돈을 벌어오는 명견이고, 게임파워는 만세다. 대충 이런 글인가요? 그 중 개 얘기를 조금 해 보죠. 저희 집에 푸들 한 마리가 있습니다. 어느 집 같으면 집안에서 생활을 할 족보이지만, 저희 집안의 가풍에 맞게 들판 생활을 하고 있습니다. 바깥 생활에 어울리게 털도 장발을 고집하고 있는 탓에 멀리서 보면 한 마리의 양을 보고 있는 듯한 착각에 빠지곤 하죠. 사람 나이로 치면 중학교 1학년과 동갑. 장수만세 개이기도 한 그는, 이미 시력이 바닥에 이르렀는가 봅니다. 자기 집에 들어갈 때 문으로 바로 들어가지 못하고, 문 옆 벽에 몇번이고 머리를 부딪히는 그의 모습을 자주 볼 수 있습니다. 그는 사료만 축내는 노견(老犬)이기에 돈을 벌어오는 혜림양의 예쁜이가 한없이 부럽게만 느껴지는군요. 흑~

PS 챔프점수가 누락된 일이 있다면 편집부로 전화를 주세요. 정확하게 정정해 드리겠습니다.

따랑오랑, 가지님, 안녕하세요? 이번호를 통해 처음으로 가지님의 실물을 보았습니다. 생각보다 멋있으시더군요. 전 한때 새턴을 가지고 게임을 하며 겜 프로그래머의 꿈을 키우곤 했었습니다. 하지만 98년 올해 들어 플스로 바꿨습니다(용서해 주세요!). 그리고 SS만 때부터 꾸준히 엽서와 편지를 보냈지만 한번도 안되더라고요. 운이 없는 건가? 아 슬퍼라…. 그리고 그 플스마저도 어머니께서 성적 떨어진다고 저 몰래 파셨더군요. 겜없이는 못살겠는데….

가지님? 겜기 없어도 새턴人에 들어보내 주실거죠? 저 고등학교도 좋은데 가게 응원 좀 해주세요. 그렇게 믿고 그럼 이만….

P.S 부디 감기 조심하시길…

저를 채소 및 야채류로 생각하시는 분이 계신데, 지난 호에 사진이 나감으로 인해 한 사람의 인간이 된 듯한 기분이군요. 생각 보다 멋지다니…반쪽 밖에 안 실린 사진을 보고 어찌 그렇게 판단을 하셨는지 모르겠네요(그러나 멋진 건 사실!). 자기 사연이 안 실린 것에 대해 오랫동안 낙심을 하셨나 보군요. 자! 이제 이곳에 그 이름을 보이셨으니 부디 성불하시길~. 게임기가 새주인을 찾아간 때문에 요즘은 심심한 날을 보내고 있겠네요. 아무 것도 할 일이 없는 듯한 시기가 가장 할 일이 많을 때일 수도 있습니다. 게임 이외의 주변 생활도 열심히 둘러보시길 바랍니다. 기회는 CHANCE!

안녕하세요? 저는 대구에 사는 SS and PS 유저 박형기라고 합니다. 예전에 제가 천외마경 「제4의 묵시록」을 하고 있을 때입니다. 그 땐 이인환님이 새턴담당이셨는데 그 당시에 천외마경이 너무 어려워서 이인환님께 쉽게 하는 법을 물어보려고 전화를 해서 이성철 기자님좀 바꿔 달라고 하였더니, 어떤 아저씨께서 무서운 목소리로 '너 누구야' 라고 말씀하셨습니다. 그 때 전 겁먹어서 아무 말도 안하고 그냥 얼릉 끊어버렸죠. 지금 생각해보니 조금 심했다는 생각이 드네요. 그 분께 죄송하다는 말씀을 드리고 싶네요. 그리고 그 아저씨께서는 조금만 더 친절하게 전화를 받아주셨으면 합니다. 그럼 안녕히 계세요.

----- 전화를 거는 방법 -----

1. 수화기를 든다.
2. 전화번호를 누른다(버튼식이 아니면 돌리거나 교환원을 통해도 무방하다).
3. 신호가 가고 상대방의 목소리가 들려온다.
4. 상대방을 확인했으면 자신의 간단한 소개와 용건을 얘기한다.
5. 용건을 마쳤으면 인사를 하고 전화를 끊는다.
6. '가지님은 멋져'라고 세 번 이상 외친다.
7. 잠자리에 든다.

이중 4번의 자신의 간단한 소개를 빼먹는 독자들이 간혹 있더군요. 전화 예절도 무척이나 중요한 생활 예절입니다. 예의 바르게 전화를 해주시길…. 그랬는데도 상대가 불친절하면 그 상대와는 전화를 하지 마시길! 예의 바른 전화에 화를 내는 사람은 저희 편집부엔 없습니다.

가지님 안녕하세요! 요즘 어떻게 보내시는지 궁금하네요. 저는 며칠사이 불안하고 초조해지기까지 합니다. 왜냐구요? 꿈 새턴人 코너가 없어

질 것만 같은 느낌이 들어서죠. 모든 새턴人들도 같은 생각을 가지고 있을겁니다. 아마 이 글이 가지님께 들어가 있을 땐 드림캐스트가 발매되어 있을지도 모르겠군요. DC가 발매되면 어변이 없는한 새턴人들의 입지는 좁아질거고, 그렇게 되면…. 오-욱 생각만 해도 끔찍하군요. 어쩔 수 없죠. 이것이 자연(게임)의 이치라면 말입니다. 그리고 보니 게임기와 사람의 삶이 비슷한 것 같네요. 태어나서(生) 전성기를 누리다가(老) 절정에 이르고(病) 죽는 것(死) 말입니다. 마지막으로 모든 새턴人에게 용기를 잃지 말라고 전해주고 싶네요! 새턴人 파이팅! 가지님 파이팅!

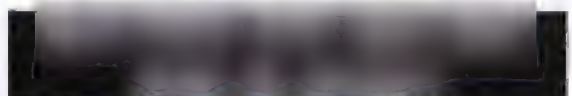
PS. 새턴人 코너가 없어질 경우 가지님은 어떻게 되는겁니까?
(너무 짓궂은 질문인가요)

새턴 타이틀이 나오지 않는다고 하더라도 새턴人은 새턴人입니다. 라고 이미 지난호에 말씀드렸는데…. 다시 한번 말씀드리게 하는군요(미워라). 생노병사에 비유한 것은 좋았는데 각각의 상황이 잘 안 들어맞는 것 같은데 저만의 생각일까요? 글세 지금 새턴은 과연 어느 시기에 와 있는 걸까요? '병'에 해당한다면 '약'으로 해결할 수 있겠다는 생각도 드는데, '사'의 시기에 즈음해 있다면 노력도 무효가 되겠죠. 반대로 불치의 병, 혹은 죽었다 깨어난다는 식의 역해석도 가능하겠네요. 분명히 상승기는 아닙니다만, 사장기라고 해서 부활의 가능성이 없다고 해석할 필요는 없다는 거죠. 새턴의 재기 방법이라…. 모두들 세가에 투서라도 보낼까요?
새턴人 코너는 제가 이 자리를 지키고 있는 한은 계속해서 새턴人입니다. 그것만은 확실. 그렇기 때문에 짤리기 전까지는 짤리지 않는다는 묘한 논리도 성립이 되는 거죠. 쿠쿠쿠.

어느 날 사무라이 4(아마쿠사 강림)을 하러 오락실에 갔습니다. 아마쿠사로 6번째 승리를 맛보고 있었죠(저희 동네는 사무라이 시리즈가 인기 짱입다). 근데 어떤 녀석이 다치바나 우쿄로 이어서 하더군요. 하지만 제 가다마와 보주일에서 신몽상일도류는 무릎을 꿇었습니다. 1:1의 상황에서 마지막 판…. 저는 무기날리기 공격에 성공, 일발역전에 성공하였습니다. 저는 화면 끝에서 그가 무기 잡기를 기다렸습다. 그 녀석은 잠시 머뭇거렸습니다. 그때, 아! 그녀석이 할복을……. "어중잖은 동정은 뛰어 경멸을 갖춘 연민으로 받아들여 질 수 있다!"란 어구가 떠올랐습니다. 후회하기에 너무 늦었지만 그는 참 멋있는 녀석이자 라이벌이란 생각이 듭니다. 그와 나는 아직 말을 주고 받은 적은 없지만 가끔 만나는데, 말없이 3000원 가량을 서로 쏠 정도로 절친을 벌입니다. 진 사람이 돈 바꾸러 가면서 힐끔 쳐다보며, '용' 등의 도발로 용분을 고조시킬 때도 있죠. 어쨌든 그는 멋진 사무라이임에는 틀림없습니다. 그럼 다음호에 뵙죠. 안녕히….

음 이쪽으로 보내지 말라고 했더니, 이번엔 더욱 귀여운 그림으로 저를 유혹하는군요. 또 한번 넘어갔습니다. 격투게임은 진지함과 승부 근성으로 뭉쳤을 때 더욱 몰두할 수 있다고 생각합니다. 적에게 무기를 되찾을 기회를 주는 검배군이며, 치졸한 발악보다는 깨끗한 죽음을 택한 '그' 역시 대단한 무사군요. 저 같은 인간은 상대가 무기를 놓치면? 두배 이상으로 손놀림을 빠르게 하여 회를 뜨는…. 혹은 상대가 칼을 잡을 기회를 주면 할복보다는 어떻게 하면 상황을 뒤집을 수 있을까를 고민할 텐데…. 두 분 다 제가 도달할 수 없는 경지에 이르러 있는 분들이군요. 떨어지는 유성우를 바라보며 허탈한 웃음을 지어 봅니다. 허허허허~

안녕하세요! 가지님! 저는 소병남이라고 합니다. 제가 편지를 보낸이유는 가지가 먹고 싶어서입니다! 하하하! 장난입니다. 이제 새턴은 끝이군요. 드림캐스트가 나올 테니까. 그래도 울지는 마세요. 아직도 많은 사람들이 새턴을 사랑하니까요. 제 친구중 '박세용'이라는 놈이 다른 친구들의 '새턴은 이제 끝이야! 새턴은 버리고 우리 같이 드림캐스트를 사자'라는 말에도 불구하고 "나는 새턴을 버리지 않는다"라고 했습니다. 그래서 친구들이 "도대체 왜 그렇게 새턴을 안 버리냐" 고 묻자 박세용이 하는 말. "나는 새턴을 사랑한다!"하고 외쳤습니다. 그런데 좀 지난후 저에게 살짝 묻더군요. 얼마면 드림캐스트로 바꿀 수 있는지…. 드림캐스트는 아직 나오지 않은 사실을 모른 채…, 드림캐스트가 빨리 나오기를 바라며 이만 줄이겠습니다.

음! 좋아요! 아주 좋아요! 편지 앞머리에 그런 임팩트가 강한 어구를 넣어보는 것도 젊은 날의 특권이죠. 말씀하신 드림캐스트를 드디어 손에 넣었습니다. 새로운 녀석, 버파 3가 돌아가는 녀석… 한참을 즐기다가 생각했습니다. 나는 새턴을 배신하고 있는 것은 아닌가? 새턴은 웃고 있었습니다. 아무리 봐도 웃는 모습입니다. 아~ 나는 나쁜 놈입니다. 버파 리믹스를 꺼냈습니다. …충격적이더군요. 좀 심했나 싶어 …버파 2로 바꿨습니다. 10분을 플레이할 수 없었습니다. 다시 드림캐스트의 모기향 로고와 반질반질 피부의 재키를 만나고 있습니다. 아~ 나는 역시 나쁜 놈입니다. 병남군이 보낸 '박세용' 군의 소리없는 배신 얘기를 듣고서 저는 잠을 이룰 수 없을 것 같습니다.

가지님께. 안녕하세요. 가지님. 저는 만화와 게임을 무지무지 좋아하는 SS유저 정순이 한연진이라 해요. 요즘 새턴의 불황으로 좀 고생하고 있지만 그래도 열심히 게임을 하고 있답니다. 그럼 본론으로 들어가, 저희 학교는 10월 22일날 놀이공원으로 소풍을 갔답니다. 그래서 이번 소풍엔 좀 특별한 도시락을 싸서 애들을 깜짝 놀라게 해주고 싶었습니다. 그러다 생각난 게 바로 게임파워 11월호에 나온 요상한 쵸코보 도시락이었죠. 그래서 애들한테 제가 특이한 도시락을 싸올 거라고 다 말하고 소풍날이 오길 기다렸죠. 드디어 아침. 엄마는 같이 도와준다면서 볶음밥을 저는 쵸코보를 만들었죠. 그런데 쵸코보를 만들 때, 크기 조절에 실패하여 쵸코보가 요상하게 변해 버린거죠. 할 수 없이 저는 마리오에 나오는 불꽃꽃을 만들어서 넣었죠. 어쨌든 놀이공원에 가서 놀다 게임센터에서 열심히(?) 게임을 하다보니 벌써 모일 시간이 된 거 있죠. 결국은 도시락도 못 먹고 집에 갔어요. 저의 요상하게 변해버린 쵸코보 도시락을 애들한테 안 보여줘서 다행이라 생각했지만, 한편으론 아쉬웠죠. 아참! 그 도시락은 집에서 눈물을 머금고 쓸쓸히 먹게 되었죠. 가지님 저의 이런 애타는 마음을 아실랑가요?

PS. 가지님. 언제 제가 직접 만든 요상한 쵸코보 도시락을 들고 한번 게임파워에 찾아가고 싶네요. HO..HO

쵸코보 도시락을 실제로 만든(아니, 만들려고 시도한) 첫 번째 파워 독자군요. 게임파워에 나온 내용을 그냥 지나치지 않고 주의 깊게 읽고 실천까지 해내는 훌륭한 독자, 아니 겜에 살고 겜에 죽는 열혈 게이머군요. 게다가 게임센터에서 밥시간을 놓칠 정도라면 더 이상 부족한 게 없을 정도로 훌륭한 게이머네요. 이 훌륭한 게이머에게, 훌륭한 새턴人에게 쵸코보 도시락 완성판을 가지고 편집부를 방문할 기회를 드리겠습니다. 후훗. 아무에게나 주는 기회가 아닌 만큼 영광으로 알고 멋지게 만들어 오기를 기대하고 있겠습니다. 수량에 관해서 잠시 말씀드리자면, 하나, 둘… 음 사실은 열 개 정도 필요한데… 바쁘실 테니 제 꺼 하나만 가지고 오셔도 됩니다. 반쯤은 농담~

안녕하세요. 가지님. 오늘은 참 쇼킹한 사건이 있었습니다(남들은 몰라도 저에겐 엄청난 쇼크였습니다). 오늘 따라 게임점에 가서 주인누나(아줌마라고 하면 눈빛과 서비스가 달라진다)와 이야기를 나누고 있을 때였습니다. 문이 열리고 단정하게 생긴 소녀가 들어오더군요(오옷! 귀여워!). 그녀는 포켓몬을 좋아하는지 노란색 GB와 포켓 피카츄를 만지작 거리더군요. 제 마음은 '섹시, 내가 사주마'를 외치고 있었지만, 자금 사정과 주위의 시선 때문에 바라보기만 했습니다. 결국 그녀는 집에 갔다와서 GB와 팩을 사고는 환하게 웃더군요. 순간 번쩍 뇌리를 스치는 것은! 12월 공략부록이 '포켓 몬스터 피카츄'라는 것이었습니다(쿠궁). 게임파워! 고맙기도 하지, 이런 기막힌 아이템이…. 어쨌건 저는 얼른 가방에서 공략본을 꺼내서 이야기 하는척 보여줬습니다(교활한 놈). 그러자 대담하게도 그녀가 단발머리를 흔들며 걸어와서는 제손에 있는 공략본을 살짝 꺼내가는 것이었습니다. 우우 귀여운 것! 전 즐거웠습니다. 드디어 나에게도 봄날이…. 저는 즐겁게 웃으며 오늘 산 코튼 부메랑과 마법기사 레이어스를 가방에 주섬주섬 넣었습니다. 아주머니(누나) 역시 제 의도를 눈치챈 양 웃으며 그녀에게 한마디 하시더군요.
"형 가려나 보다. 이제 돌려주렴." 우우. 네. 저는 형이었습니다. 우워워-ㅎㅎㅎ(표효). 그놈이 간 뒤 공략본을 싹싹 닦았습니다(잘 닦이더군요). 베니마루보다 더 예쁘게 생겼답니다. 열심히 생물학을 연구해서 계집애 소년의 유전학적 요인을 밝혀내겠습니다. 아-괴롭다.

'크라잉 게임'이라는 영화가 있습니다. '부에노스아이레스(해피 투게더)'란 영화가 있습니다. 국내작으로는 박재호 감독의 '내일로 흐르는 강'이라는 영화가 있습니다. 이 영화의 공통점은 모두 '미성년자 관람불가'라는 점입니다. 좀 더 나이를 먹고 나서 한번쯤 감상해 보길…. 나이가 먹기 전에 할 수 있는 일도 있습니다. 어머님의 손을 잡고서 안과에 가십시오. 그리고 정확한 시력 검사를 마친 뒤, 자신의 눈에 맞는 안경을 자격증 있는 안경사 아저씨께 맞추도록 하세요. 그래도 안되면 폭포 밑에 들어가서 남녀를 구별하기 위한 집중력을 키우시는 수밖에 없네요. 반드시! 반드시! 구별법을 배우시기 바랍니다. 제가 보기에는 생물을 연구하는 것보다 안경 맞추기와 성별 구별법 배우기가 절대적으로 먼저라고 생각합니다.

저는 플스 유저를 증오합니다. 그 이유를 말씀드리죠. 우리반에 플스 가진 아이가 두명입니다. 그 중 한명은 잘난척만 하고 사람 무시하는 나쁜 녀석입니다. 저는 GB를 소유하고 있습니다. 그 녀석은 플스를 사고 나서부터 잘난 척이 심해졌어요. 그것도 모자라서 내 GB를 보고 그래픽이 썩었다고 하면서 GB를 가진 나를 무시하는 것이었습니다. 저는 그래서 그 녀석 코를 납작하게 해주기 위해 DC를 사기로 했습니다. 하지만 또 다시 DC를 무시하기 시작했습니다. 저는 너무 화가 났습니다. 저는 드림캐스트를 살 것입니다. 꼭이요!

건홍군의 말인 즉슨, 플스로 잘난척하는 친구에게 잘난 척을 하기 위해서 드캐가 효력을 발휘할 것이라는 얘기죠? 흐음… 성격 나쁜 친구에게 따끔한 교훈을 주는 것도 나쁜 일이라고 할 수는 없지만, 새로 탄생할 게임기를 복수에 사용하겠다는 얘기는 좀 거북하군요. 그러다가 나중에 '그 녀석'에게서 "성격 나쁜 건홍이라는 친구가요…" 뭐 그런 사연이 오는 거 아닌가 모르겠군요? 그런식으로 도발해 오는 친구가 있을 때는 다음과 같은 과정을 반복하시길 바랍니다.

1. 고개를 잠시 숙인다.
2. 고개를 들어 올린다(이때 똑바로 들어올리는 것이 아니라 왼쪽 45°앞을 향해 들어올린다).
3. 왼쪽 입술이 눈끝을 향하게 한 뒤 '피식'하는 소리를 낸다.
4. 고개는 고정시킨 상태에서 곁눈질로 붉으락푸르락 하는 '그녀석'의 얼굴을 감상한다.

보낼 곳
121-160 서울특별시 마포구 신수동 324-1
범경빌딩 5층 새턴人 담당자 앞

일본, 아니 전세계를 흔든

드림캐스트 탄신일!

1998년 11월 27일. 게이머들에게 있어 커다란 사건이 일어난 날이다. 비슷한 시기에 발매된 소니의 플레이스테이션에게 눌려 비디오게임 시장에서 큰 재미를 볼 수 없었던 세가. 그 세가가 자신의 모든 힘을 쏟아 부어 개발해낸 게임기가 일반인의 손으로 처음 건네지는 그런 날이었다. 바로 그날, '드림캐스트 탄신일'의 현지 표정을 고스란히 담는다.

발매 전야 -드림 탄신일 이브-

발매 전야인 11월 26일. TV, 잡지를 비롯한 거의 모든 대중 매체에서 약속이라도 한 듯 11월 27일의 '사건'을 논하고 있었다. 현지인의 말의 틈자니 언론이며 각종 대중매체가 드림캐스트 분위기를 만들기 시작한 것은 이미 한 달도 더 된 일이라고 했다. 분위기 메이킹, 바다 건너 한국에까지 드림캐스트 분위기를 만들어 낸 세가. 일단 드림캐스트가 설 자리를 굳건하게 마련해 두었다는 점에서 절반의 성공은 거둔 것이 아닐까 하는 생각이 들었다.

게임센타의 빈 벽, 지하철역의 광고판. 일본 소비자의 눈이 닿는 곳이면 어디에나 드림캐스트의 광고가 자리잡고 있었다. 사진에 나온 것은 남자 화장실 출입문(여성용 화장실 쪽에도 붙어 있었으나 촬영이 곤란했다)

세가가 운영하는 게임센터를 가보면 확실한 '분위기 메이킹'을 느낄 수 있다. 소닉 스티커 사진기, 유카와 전무 UFO 캐처 등 종류도 다양

발매 당일! 일본을 뒤흔든 드림캐스트

실제 발매일은 27일임에도 불구하고 26일부터 아키하바라(일본 최대의 전자단지)로 향하는 사람들이 있다는 이야기를 접한 터라 아침 일찍 숙소를 나와 아키하바라로 향했다. 도착한 것은 오전 여덟 시가 조금 못 된 이른 시간. 여느 날이면 아키하바라의 상점은 9시에서 10시경에 문을 열기 때문에 여덟 시면 상당히 이른 시간. 그러나 27일은 '여느날'이 아니었다.

기자가 전차에서 하차할 때 엇갈려 승차하는 사람들의 손에는 이미 주황색 박스가 들려 있었다. 여느 날보다 1시간에서 두 시간이 이른

점포 입구에는 세가사의 전무 유카와씨의 모습이 있었다. 줄을 서 있는 구매자과 열열이 악수를 나누는 유카와씨의 눈이 붉어져 있었다. 기자도 왠지 모르게 뭉클!

다이바데키 -후지 TV-

한 달 가량 전부터 주말을 제외하고 매일 방영되는 이 프로는 비디오게임과는 무관한 연예 오락 프로그램이다. 그러나 세가에서 프로그램 제작 협찬을 하고 있다는 이유만으로 모든 세트며, 방송 내에 쓰이는 캐릭터까지 세가(드림캐스트)의 것을 그대로 사용하고 있었다. 아무 상관없는 프로그램에서까지 드림캐스트의 이미지를 부각시키는 세가. 엄청난 홍보 전략에 감탄을 금할 길이 없었다.

○발매 당일 방영분에서는 프로그램 서두 부분에 운동회에서나 볼 듯한 박을 터뜨리며 드림캐스트 발매를 축하하는 장면을 연출했다

프로그램의 내용은 전여 게임과는 상관없는 아이돌 스타 후보생 선발이었다. 드림캐스트 박스를 손에 든 소닉은 어째서 등장하는 건지…○

시간에 벌써 드림캐스트가 판매되고 있었던 것이다. 서둘러 상점가로 뛰어나가자 벌써부터 문을 연 상점들이 있었다. '예약 없이 살 수 있습니다'라는 커다란 문구가 붙어 있는 입구로 사람들의 행렬이 이어졌다.

발매 당일의 또 하나의 진풍경은 점포 앞의 모습이었다. 일본의 게임점은 간단한 소프트의 시연을 위해 점포의 입구 쪽으로 시연용 게임기를 설치해 놓곤 한다. 여러 기종의 게임기가 설치되어 있었지만 사람들은 드림캐스트 쪽으로 무리를 지어 있었다. 한 점포에서는 시연용 게임기를 전부 드림캐스트로 교체, 더 많은 손님을 불러모으기도 했다.

드림캐스트 사태는 오전 일찍부터 시작되어 저녁 늦게까지 이어졌다. 당일 판매량의 정확한 집계는 불가능하지만, 기자의 눈으로 확인한 확실한 사실 하나! 아키하바라에 들르는 대부분의 사람들 손에는 유카와 전무가 그려진 주황색 박스가 들려있었다는 것. 세가는 그간의 시름을 이날 전부 지우지 않았을까?

상점 안에서는 임시 카운터까지 만들어 수많은 손님들을 맞이하고 있었다

서양인들도 드림캐스트를 사기 위해 안달. 몇 번이고 옷을 갈아입어가며 같은 상점으로 들어가는 이들도 있었다

○PS용 최신 게임 라베로 그란데를 즐기는 사람은 단 한 명. 드캐 앞에는 군중이…
○시연용 게임기를 전부 드림캐스트로 교환한 한 점포

세가의 전략?! 그리고 미래

발매 전 세가는 공식 발표에서 파워 VR의 수급에 차질이 있어 당일 판매될 수량도 물량공급이 어려울 듯하다는 우는 소리를 한 바 있다. 그러나 저녁 늦은 시간이 되도록 아키하바라를 떠나는 사람들의 손에는 어김없이 드림캐스트가 들려 있었고, 아무리 귀를 기울이고 있어도 '물건이 없어서 구입하지 못했다'라는 이야기는 들을 수 없었다. 양이나 상점에 공급되어 있는 물량을 볼 때 과연 당일 공급이 안될 정도로 생산에 차질이 있었을까 하는 의문이 들었다.

무리한 추측일 수도 있겠지만, 발매 당일을 위해 세가는 약간의 연극을 한 것이 아닌가 싶다. 공급 물량이 부족할 수도 있다는 공식 발표를 통해 더 많은 당일 구매객을 만들어 내기 위한 일종의 전략이 아니었겠는가 하는 것이다.

상점 중 몇 곳에 '매진'이라는 간판이 걸려 있었지만 그것은 그야말로 몇몇 상점일 뿐이었다. 물건이 매진된 상점에서 불과 몇 미터 떨어진 또 다른 상점에서는 물건을 천장까지 쌓아올린 채 저녁 늦게까지 계속해서 판매를 계속하고 있었다(실제로 파워 VR의 수급이 어려웠었다면 당일 판매분을 충분히 채우고도 남았던 세가의 폭발적인 생산능력 또한 가볍게 볼 수 없는 일이다).

그 상점에는 예상보다 많은 물량이 있었다

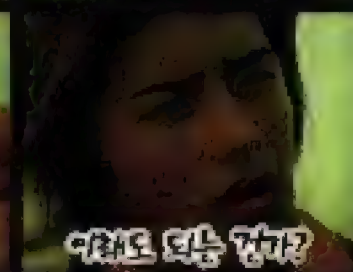
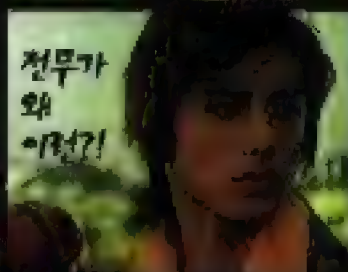
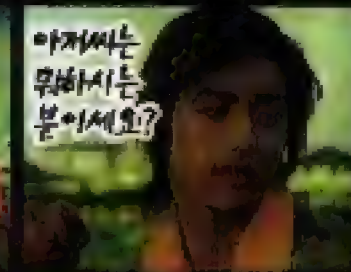
저녁 뉴스 시간도 드림캐스트의 시간으로 변해버렸다. 유카와 전무를 인터뷰하는 아나운서

드림캐스트의 발매는 게임사에 또 하나의 굵은 획을 더하는 일대 사건임에는 틀림이 없다. 이제까지의 가정용 게임기에서는 상상도 하기 어려운 성능을 보여주는 게임기, 현시점에서 차세대기라 불릴 수 있는 유일한 게임기인 드림캐스트. 단순히 세가의 부흥만을 위한 게임기가 아니라 비디오게임 업계 전체의 업그레이드를 부르는 거대한 기폭제가 될 것임을 확신한다. P

드림캐스트 최신 광고

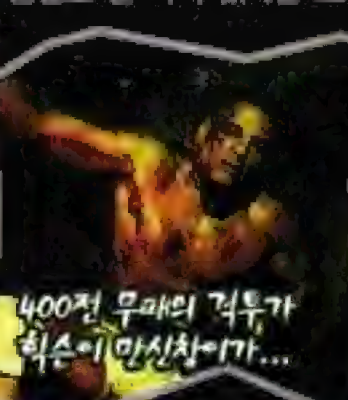
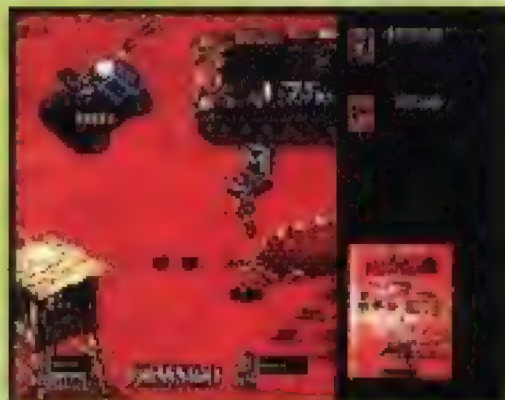
드림캐스트 분위기 만들기에 가장 많은 기여를 하고 있는 것이 발매에 즈음하여 선파를 타고 있는 최신 광고들이다. 가벼운 웃음을 수단으로 확실하게 소비자의 머리 속으로 파고드는 세가의 광고. 최신 광고를 지면으로 감상해 보자.

유카와 전무 시리즈

상부의 지시를 받은 유카와 전무는 타키자와라는 아이돌 스타와 팀을 이뤄 거리로 드림캐스트를 팔러 나간다. 전무가 어째서…

무패의 격투가 -VF 3tb 광고-

격투계에서 높은 명성을 가지고 있는 격투가 히슨. 프로 격투가가 된 이래 한번도 진 적이 없다는 그가 만신창이가 되었다. 히슨을 쓰러뜨린 자는 바로…!

액션 리플레이 코드

[illegible] 제너레이션

※ 각 게임별로 따로 코드를 사용하는 것이 좋다.

●마스터 코드

F6000914 C305

전장의 이리

●잔여 플레이어 수 고정

36077D60 0009

●수류탄 고정

36077D68 0009

전장의 이리 II

D02C0810 0071

※ 마스타 코드와는 별도로 반드시 위의 코드를 입력해야 함.

●무적

1P - 360E8442 00FE

2P - 360E84FA 00FE

3P - 360E8582 00FE

●체력 고정

1P - 360E8427 0030

360E8433 0030

2P - 360E84DF 0030

360E84EB 0030

3P - 360E8597 0030

360E85A3 0030

●파워 업 최대

1P - 360E843A 0009

2P - 360E84F2 0009

3P - 360E85AA 0009

●무기고정

1P- 360E8437 000x

360E84EF 000x

360E85A7 000x

x에 들어가는 수치와 무기

0	어설트 라이플
1	화염방사기
2	샷건
3	그레네이드 런처

건 스모크

●무적

16082CF8 8000

※ 탄환을 맞으면 배경음악이 사라지거나 순간적으로 캐릭터의 위치가 이동되는 버그가 있음.

●남은 생명 무제한

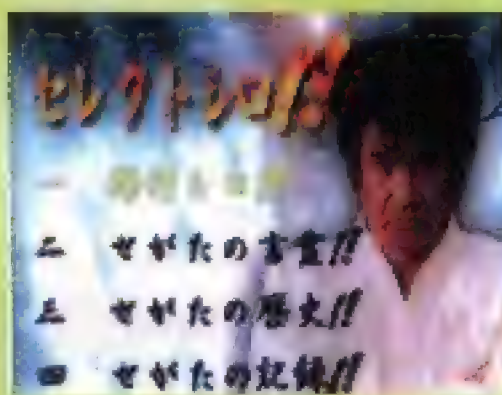
36082980 0009

●소지품 최대치로

36082981 0009

36082982 0009

36082983 0009

세가타 산시로 - 진검유희

●마스터 코드

F6000914 C305

B6002800 0000

세가타의 역사! - 동영상 모두 보기

16070A06 0001

16070A0E 0001

16070A12 0001

16070A1C 0001

16070A1E 0001

16070A34 0001

16070A40 0001

16070A42 0001

16070A44 0001

16070A52 0001

16070A54 0001

16070A58 0001

16070A5A 0001

16070A64 0001

16070A66 0001

16070A6C 0001

16070A6E 0001

16070A70 0001

16070A78 0001

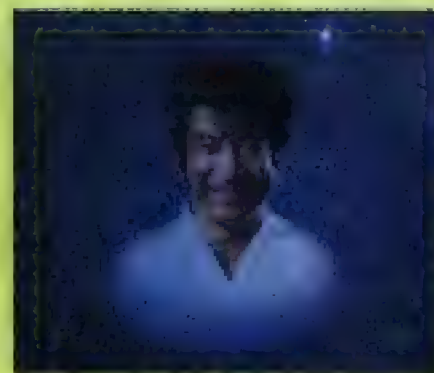
16070A80 0001

폭열! 다 덤벼라!

●연속 파괴 10명

16070A16 000A

●파괴 10명 끝내기

160D3098 000A

받아라! 이게 나의 선물이다!

●선물 99개

360D3570 0063

●연속 투입 99개

16070A14 0063

●무적 코드

D6042CEE FDFF

160D3000 1500

※ R 버튼을 시작할 때부터 계속 눌러야 무적상태가 유지된다. 도중 잠시라도 R버튼을 떼면 무적상태로 복귀할 수 없다.

어려울 땐 머리를 써라!

●99장 격파

160D62C4 0063

비기! 이것이 정신력이다!

●R 버튼으로 10라운드

D6042CEE FF7F

160FFA2A 000A

기다려라! 내가 반드시 구해주지!

●1층에서 클리어

360D4F24 000E

난 도대체 누구지?

●R 버튼으로 시간 회복

D6042CEE FF7F

160646CA 0460

달린다! 나의 불타는 혼!

●R버튼으로 LV, EXP 최고

D6042CEE FF7F

160FF9DA 0063

160FF9DE 03E7

수행을 방해하지 마라!

●쓰레기 16톤

160D3096 0000

특훈! 바다도 나의 싸움터다!

●1번 없애면 클리어

360D2C2B 0063

스트라이커1945

●무적

1P - 360805E7 00FF

2P - 36080683 00FF

●기체 수가 줄지 않음 1P

1P - 360805AD 0009

2P - 36080649 0009

●폭탄을 무제한으로

1P - 360805AF 0009

2P - 3608064B 0009

●무기를 최강으로

1P - 360805D3 0004

2P - 3608066F 0004

●특수무기를 최강으로

1P - 16080600 6590

2P - 1608069C 6590

닌텐도64 어디로 가는 거지?

구연정 기자

98년 가을 DD대응에서 계획을 바꿔 ROM으로 공급하기로 한 「젤다의 전설 시간의 오카리나」가 드디어 11월 21일 발매되었다. 이 「젤다」의 발매가 일본 뿐 아니라 우리나라의 닌텐도64(이하 N64)에 있어서도 전환점이 될 가능성은 높다. DD의 기폭제라는 역할을 버리면서까지 발매를 앞당긴 「젤다」가 과연 N64를 다시 일으켜 세울 수 있을 것인가? 아니면 전과 다름없이 계속 저공비행을 할 것인가? 여러 가지로 관심이 모아지고 있는 상태에서 N64가 현재 처해 있는 상황은 어떠한지?

'게임의 질적 전환'이란 목표를 내걸고 첫발을 내디딘 96년 6월 23! 발매당시 호조를 보였던 N64의 기세가 2년 만이 지난 현재, 플레이 스테이션, 세가 새턴으로 인해 점차 기세가 꺾이고 있는 것은 부정할 수 없는 사실이다. 게다가 이젠 드림캐스트까지. 그렇다고 닌텐도가 이러한 사태를 방관만 하고 있었겠는가? 그건 아니다. 포켓몬을 이용한 적극적인 캠페인과 본체와 소프트의 가격 인하 등, 특별 이벤트를 많이 가졌음에도 불구하고 그러한 노력 역시 결국 성과를 얻지는 못한 듯하다.

이런 사태가 되기 이전, 발매초기부터 N64는 여러 가지 문제점을 지적 받은 채 출발 했다. 첫째로 꼽을 수 있는 것이 라인업의 빈약함. 항상 소프트는 엄선되어야 한다고 생각하는 닌텐도가 서드파티의 N64소프트 개수의 제한을 설정했고, 또 N64 참여에 관해서도 엄격한 제한을 부과했다. 원래 소수정예주의를 내건 닌텐도지만 서드파티에 부과한 '제한'이 제 기능을 할 것인가, 어떨 것인가 하는 점에 대해서는 의문도 많았다. 유감스럽게도 현재 N64 소프트 양상은 '소수정예'가 아닌 '단지 소수'에 지나지 않고 있으며 그 중에서도 닌텐도 게임이 N64 시장을 지배하고 있는 것이 현재의 구도이다.

닌텐도가 N64 발매에 이르러서도 구체적으로 유통개혁 모델을 제시하지 못한 것도 문제시되었던 점이다. 예를 들면 소프트에 대한 주문이 그 생산능력을 넘어선 경우 PS에서는 절대 주문을 더 이상 받지 않지만 N64에서는 희망하는 개수를 몇 회에 나누어 공급한다. 소위 분납이라고 불려지는 형식이다. 즉, 분납은 유저에게 있어서는 원하는 때에 소프트를 살 수 없는 상황을 낳고, 유통에서는 팔고 싶을 때 소프트가 없다라는 상황을 발생시키고 있다. 이러한 사태가 유저들의 외면을 초래하기 시작한 것일까? 올 여름에 발매된 「포켓몬스타디움」은 기대치의 반에도 미치지 못하는 상황을 일으켜 다시 한번 게임시장을 술렁이게 했다. 또 앞서 이러한 불안한 상황을 의식한 서드파티 중에는 N64소프트 개발을 그만둔 업체도 속속 나오고 있으며, 앞에서 지적한 타이틀의 빈약함이라는 문제가 이것에 의해 한층 심해질 가능성도 부정할 수 없다. 그리고 얼마 전 닌텐도는 한 발표회에서 64DD의 발매가 99년 6월이 된다는 사실을 발표했다. 이것으로 사실상 4번째 발매연기가 되며 그 소식을 들은 유저들에게 실망감과 답답함이 이루말 할 수 없을 정도의 불신감마저 안겨 주었다. 현재의 하드 보급률로는 도저히 가만히 있을 수 없다는 닌텐도의 곤혹함 역시 이해 못하는 것은 아니지만…. 또한 이번 발매연기는 DD소프트 개발 관계자에게도 금시초문의 이야기였는지 올 겨울 발매 예정을 앞둔 메이커사들은 DD대응 소프트를 끌어안고 닌텐도사를 향한 항의가 빗발쳤다고 한다.

닌텐도64에 새로운 바람이 일고 있다

겟어 러브!!

닌텐도64도 결국 해냈다. 지금까지 한번도 선보이지 않았던 '연애 파티게임'이라는 새로운 타입의 「겟어 러브」는 유저들을 흥분시키기에 충분하다고 본다. 지난 호에 이어 이번호에서는 공개된 화면 위주로 소개해보려 하는데 아마도 선명함과 화려함에 이 게임을 해보지 않고는 견디지 못할 것이다.

▶제작사: 허드슨 ▶장 르: 보드게임
▶발매일: 12월4일 ▶발매가: 6,800엔

살벌한 사랑전쟁이 시작된다

대화 볼의 입수 방법

① 여자아이 혹은 지나가는 사람에게 말을 건다.
② 미니게임에서 다른 플레이어에게 이겨 대화 볼을 얻는다.
③ '대화 가이드'로 다른 플레이어로부터 얻는다.
④ 라이벌이 준다(1인용 모드일 경우).

데이트 중에는 말을 해도 대화 볼을 얻을 수 없다 ○

○ 지나가던 사람들의 대화내용이 그대로 대화 볼이 된다

눈 내리는 겨울날에 태양이 내리쬐는 바닷가를 감상한다구

이벤트가 없으면 안돼~~~지

야호! 신나는 이벤트임에는 화면사진만으로도 확인할 수 있다. 벌써 가슴이 뜨거워지고 있지 않은가

시즈쿠에게 안겨 그림책을 보는 아기는 누구?

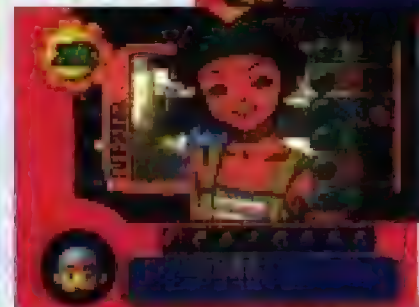
이벤트 발생조건

- 이벤트 발생 가이드를 사용한다. '바다 데이트 가이드', '신사 데이트 가이드'를 사용한다.
- 해프닝 정보가 나왔던 장소로 간다.
- 여자아이들이 좋아하는 장소에서 데이트를 한다.
- 여자아이로부터 집으로 초대받기를 손꼽아 기다린다.

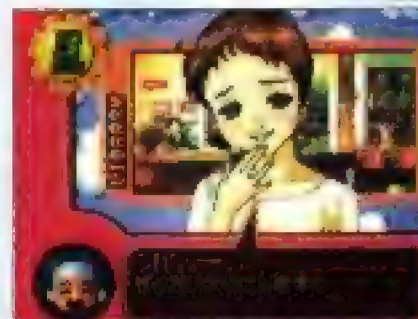
겟어 러브의 미팅!

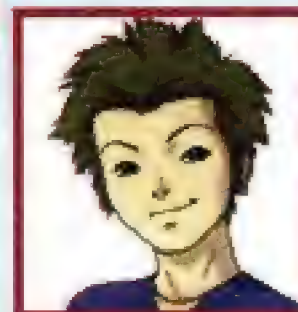
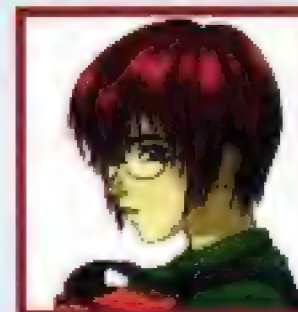
이 게임에서는 데이트의 연쇄를 만들어야만 한다. 데이트 중 3가지의 이야기를 선택, 질문시 정답을 맞추거나, 여자아이가 좋아하는 대화 볼을 사용해 이야기를 나눌 수 있게 되면 성공이다. 이때 커맨드 선택도 가능하다. 결국 데이트가 연쇄반응적으로 계속해서 일어나면 '러브 미팅' 상태가 되는 것이다.

연쇄 발생에 성공해 분위기가 좋아지면 데이트 신청도, 사랑의 고백도, 선물공세도 모두 OK!○

이 경우는 연쇄에 성공하지 못한 상태, 절대 미련 갖지 말고 깨끗이 물러나자 ○

선물을 싫어하는 여자가 있다면…

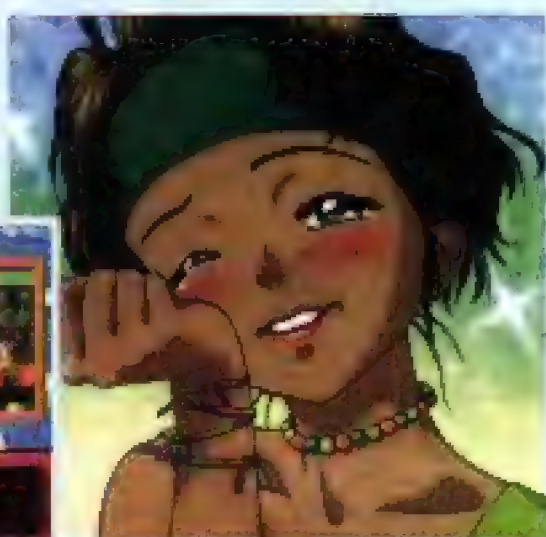
짝사랑하는 여자가 있다면 그녀가 뭘 좋아하는지, 취향이 어떠한지를 주의깊게 살펴보라. 끊임없는 선물공세에 끝까지 버틸 여자가 과연 몇 명이나 될까?

그렇게 좋나? 눈물을 흘릴만큼 감동적이었단 말이지

자 여기 또다른 인물들을 공개합니다

1인용 모드에서 라이벌로 등장하는 3명! 플레이어는 이 세사람과 불꽃튀기는 웬수가 되기도 하고 때론 힘을 합치기도 한다. 그렇다면 한 여자의 마음을 누가 가장 먼저 사로잡는지는 운명에 맡겨야 하나!

요시카와 치카시
와일드한 성격의 이 남성은 북해도 출신

사토우 다이스케
보이는 그대로 잘생기고 밝은 성격의 소유자이다. 하지만 끊고 맺는 것은 확실

나카야마 셋슈우
엘리트인지 여성들에게 인기 짱이다. 성격은 아주 차갑다 옆에 지나만가도 찬바람이 쌩~~~~~

여성들의 마음을 사로잡기 위한 데이트법 공개!!

마나가와 마코토

고교앞 광장▶팬더 버거▶패션▶카페리 키드

총예산 3,800엔

카페리 키드, 800엔

스즈키 하나

중화 하오하오▶게임 코너▶팬더 버거▶팬더 공원

총예산 3,700엔

팬더 공원. 자유 이용권 이용, 500엔

시라이 아유미

운동장▶가라오케 코너▶팬더 버거▶카페리 키드

총예산 3,400(5,000)엔

팬더 어뮤즈 가라오케 코너, 1,600엔

리 · 메이파

고교앞 광장▶게임 코너▶팬더 시립도서관▶중화 하오하오

총예산 2,800엔

중화 하오하오. 간혹 전 메뉴가 반값으로 할인될 때도 있으나 선택을 잘하라, 600엔

모리무라 시즈쿠

이토 마트▶CD, 책▶팬더 시립도서관▶팬더 공원

총예산 3,100 엔

팬더 시립도서관. 조용한 곳에서 마음의 양식을 쌓아야지, 600엔

이건 최악이야!!

여성 캐릭터 사상 최악의 방해꾼이 등장한다. 아직 확실하게 밝혀진 것은 없지만 이 여성의 이름은 콘고우지 레이카.

○레이카의 눈, 입, 가슴, 옷, 손 이 모든 것에는 특징이 존재한다. 미리 안다면 재미가 없겠지. 직접 플레이를 하다보면 이 못생긴 여성의 위력에 압어 픽~~~~~~~악

○공포의 레이카 필살기

이토우 나쯔키

이토 마트▶팬더 버거▶패션▶가라오케 코너

총예산 4,600(6,200) 엔

이토 마트는 나쯔키 부모님이 운영하고 있음

이마미 카이로

CD, 책▶팬더 버거▶카페리 키드▶게임 코너

총예산 4,800 엔

팬더 어뮤즈 게임코너, 1,000엔

게임이라고 하기에는 너무나 …

○이마미 카이로가 모래성을 조심스럽게 쌓고 있다. 하지만 그 모습이 왠지 외로워 보이는데 무슨 고민이라도?

여름이라면 절대 빼놓을 수 없는 화려한 하나비(불꽃)축제와 수박깨기. 지금은 겨울이라 왠지 썰렁하지만 그래도 색다른 느낌이 더더욱 유저들을 자극할 지도 모른다○

젤다 비크리

악마성 드라큘라 -묵시록-

채찍, 촛불, 그리고 하트. 전편에 흐르는 음산한 배경음악. 정답은? 「악마성 드라큘라」 시리즈다. 무수히 많은 작품을 여기저기에 던져 놓고 있는 코나미. 이번엔 N64로도 드라큘라의 공포를 옮기고 있다. 게다가 N64의 드라큘라는 풀 폴리곤 영상으로 찾아온다!

▶제작사: 코나미 ▶장 르: 액션
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

퇴마 액션의 원조! 바로 이 시리즈!

다시 한번 부활하는 드라큘라 백작. 그리고 그를 잠재우기 위해 길을 떠나는 뱀파이어 헌터. 전작에 해당하는 「월하의 야상곡」이 큰 공백기를 거친 반면, N64용 「묵시록」은 금방 개발 소식이 들려왔다. 하지만 소식이 현실화되기까지는 시간이 필요한 걸까? 아직까지 발매일 옆에는 '미정'이라는 두 글자가 함께 적혀 있다. 실제 발매일이 다가와 새로운 시리즈를 플레이할 수 있는 날은 언제일까? 발매일 까지는 개발화면으로나마 위안을 삼을 밖에….

빨리 나와다오, 제발

여러 가지 아이템이 등장한다. 아이템모드도 따로 마련되어 있으니…행복

뱀파이어 헌터 하면 역시 채찍

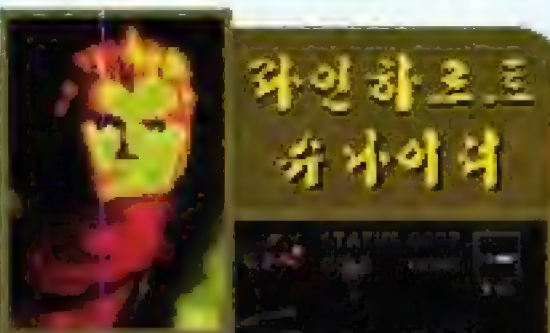
전작인 「월하의 야상곡」에서는 검을 주로 사용하는 어색한(?) 캐릭터가 등장, 신선함을 주면서도 한편으로는 '외전이 아닌가?'라는 인상을 줄 정도로 이제까지와는 다른 느낌이었다. N64로 개발되는 「드라큘라」에는 반가운 무기 '채찍'이 돌아온다. 퇴마의 능력을 지니고 있다는 전설의 채찍을 휘두르는 이는? 그렇다. 역시 벨몬드 가문의 피를 이은 건장한 근육맨인 것이다. 3D로 변했지만, 채찍의 매력은 여전하다.

채찍이 돌아왔다. 이것은 감동!

3D로 그려지는 촛불. 이것 또한 감동!

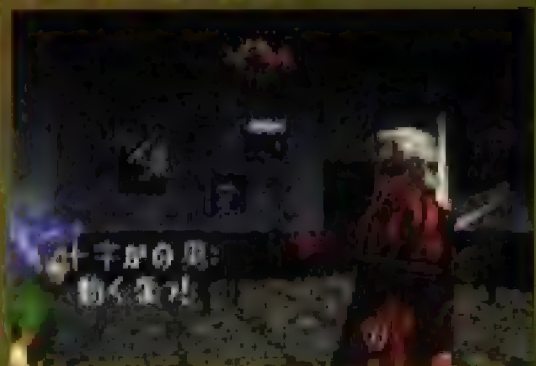
게임에 등장하는 인물들

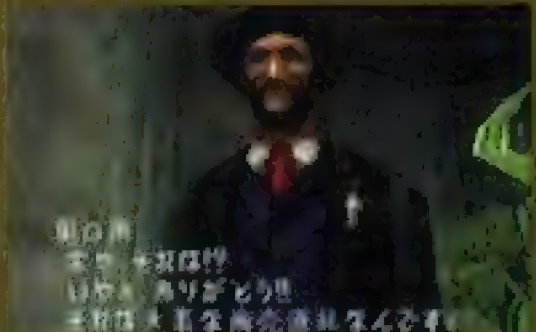
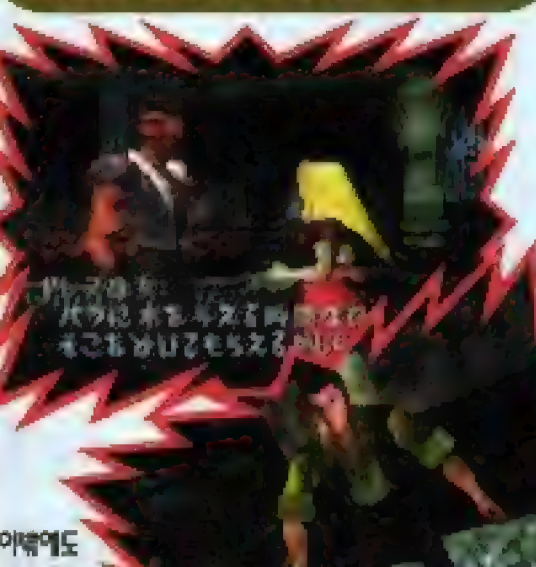
「월하의 야상곡」이 새턴으로 이식되면서 플레이어 캐릭터가 3인으로 늘었던 것을 기억하는가? 그러나 말이 '3인의 플레이어 캐릭터 였을 뿐' 실제로 스토리를 진행할 수 있는 캐릭터는 알 카드 한명 뿐이었다. 「묵시록」은 이전에도 말한 바와 같이 플레이어 캐릭터가 두명, 게다가 선택하는 인물에 따라 스토리도 다르게 진행된다. 시리즈중 진정으로 '여러 명의 플레이어 캐릭터 사용가능'이란 말을 붙일 수 있는 것은 바로 N64용 「묵시록」 뿐이다.

라인하르트 슈나이더

채찍을 사용하는 전설의 뱀파이어 헌터 가문, 벨몬드가의 피를 지닌 청년. 순수한 벨몬드 가문은 아니지만 그 능력은 그대로 전수 받은 듯하다

캐리 베르난데스

강한 마력으로 악과 맞서온 베르난데스 가문. 그 혈통을 이어받은 소녀. 당연하게도 마법이 주무기이다

찰리 빈센트

드라큘라를 쓰러뜨리기 위해서 성에 들어온 남자. 몸에 지니고 있는 십자가는 무기?

레논

악마성 내부에서 아이템을 판매하는 악마. 비틀즈의 그 사람하고는 별로 상관이 없는 듯

이밖에도 많은 서브 캐릭터들이 스토리 사이사이를 메워주게 된다

COMBOY64

97년 F-1 그랑프리를 재현한다!

F-1월드 그랑프리

F-1 WORLD GRAND PRIX

닌텐도 64 최초의 본격 F-1 레이싱이 등장했다! 97년도 그랑프리 데이터를 바탕으로 차종과 드라이버, 당시의 랭킹 등을 그대로 재현한 현실감 넘치는 레이싱 게임이다. 세계 유명 드라이버들과 실력을 겨뤄볼 찬스가 왔다!

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 레이싱
▶발매일: 12월18일 ▶발매가: 5,800엔

COMBOY64

F-1의 역사가 사실 그대로 펼쳐진다

「F-1월드 그랑프리」의 특징은 무엇보다도 사실감 있게 표현된 그래픽과 데이터베이스! 코스와 팀 명, 드라이버가 실명으로 나오는 것은 물론이고 기후와 노면 상태까지 충실하게 재현되어있다. 주목할 점은 97년 그랑프리의 모든 시합을 당시 상황 그대로 재현해 즐길 수 있다는 점. 실제 레이스의 흥분도 그대로 재현될 것이다.

머신의 컬러 및 로고 위치까지 완벽하다

리플레이 시에는 중계방송과 같은 앵글로

총 6개의 모드로 구성된다!

「F-1월드 그랑프리」는 총 6개의 모드로 구성되어 있다. 물론 다른 레이싱 게임들과 크게 틀리지 않은 초보자용 모드와 2인 대전 모드도 설정되어 있다. 특히 시나리오 형식으로 과거의 시합을 그대로 재현하는 「첼린지 모드」는 기존의 레이싱 게임과는 다른 재미를 선사할 것이다.

EXBITION 모드

초보자용 모드. 좋아하는 머신과 코스 등을 자유롭게 설정해 즐길 수 있다. 평소 달리고 싶었던 모나코 서키트도 마음껏 달릴 수 있다.

독일의 별 슈마허. 사이버 포뮬러에도 등장한다(?)

영국 알버트 파크 서키트. 거븐에 중심에이 하는 코스다

GRAND PRIX 모드

실제 F-1 그랑프리와 똑같은 방식으로 레이스를 펼치는 모드. 97년도의 모든 상황이 재현되어있으므로 이 모드에서 우승한다면 97년도 챔피언이나 다름없다(?).

머신 상태와 코스 상황을 한눈에 알 수 있다

CHALLENGE 모드

이 게임만의 독특한 레이싱 모드! 97년도 실제 그랑프리를 모델로 플레이어가 시나리오에 맞춰 경기를 진행하는 방식이다. 선택한 드라이버의 당시 순위와 점수 등이 그대로 재현되어 마치 과거로 되돌아간 듯한 느낌을 준다. 실력을 쌓는다면 역사를 바꾸는 일이 가능할지도 ….

시나리오는 전부 15개. 독점 형식으로 얼마든지 재도전이 가능하다

TIME TRIAL 모드

타임 어택 모드. 레이싱의 진정한 승부. 시간과 승부를 벌이는 초고속 레이싱 모드다. 시속 300Km/h의 진정한 의미를 느껴보자!

시속 270Km/h! 아직 멀었다!

2 PLATER 모드

2인 대전 모드! 평소 동경해오던 드라이버끼리 환상의 대결을 펼쳐보는 것도 좋을 것 같다.

하키넨, 슈마허! 꿈의 레이싱!

마리오는 절대 우릴 배신 못하지~~~~~~~잉

마리오 파티

마리오가 오랜만에 얼굴을 내밀었다. 올해 크리스마스 선물로 이보다 더 한게 있을까!라는 생각을 하리만큼 완벽하게 변신해 우리곁으로 돌아온다. 그렇다고 혼자 오느냐? 당연 그건아니지. 이번 「마리오 파티」에서는 마리오뿐만 아니라 반가운 얼굴들, 그리움의 대상이 되는 모든이들을 만나 올 겨울은 푸근한 마음으로 지낼 수 있을 것이다.

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 보드게임
▶발매일: 12월 18일 ▶발매가: 5,800엔

가슴이 뭉클해 지는 이유는 뭘까?

무지 보고 싶었어

등장하는 6명의 캐릭터중에서 자신이 원하는 캐릭터를 선택, 플레이를 맘껏 즐겨보자.

마리오
나 모르면 간첩! 닌텐도64시대가 끝났다구? 누구야~~~

루이지
이렇게 다시 만나게 될줄이야. 이미 안 알고 있었지, 나로~~~~~옹 다리 됐다

피치
저기요, 어쩌면 좋아요. 제 공주병 증세가 날로날로 심해져 가는데…

와리오
지금 날 보구 인상이 더럽다고 했나? 넌 찍혔어 임마. 그리구 넌 날 선택해야 할 거야. 어디 두고보자.

요시
제가 빠지면 이 게임은 팥이나 다름이 없죠. 영원한 귀염둥이 요시, 곧 찾아갑니다

동키콩
예~~~~~~~~
특별 우정출연자 동키콩입니다. 기대하시라. 주연못지 않은 나의 활약을~

스테이지가 도대체 몇 개야?

현재 공개된 스테이지는 3가지로 스테이지의 맵 구성의 차이는 물론, 별을 모으면 발생하는 이벤트 역시 제각각 차이를 두고 있다. 또한 각각의 스테이지에는 캐릭터 마다의 이름이 붙여져 있어 그 캐릭터의 분위기와 어울리는 환상의 스테이지가 펼쳐진다.

동키콩의 정글 어드벤처

동키콩과 함께하는 모험은 정글에서…. 이 스테이지에는 위험한 이벤트가 도처에서 기다리고 있지만 난이도는 그다지 높지 않는 편이다.

푸른 숲이 우거진 싱그러운 정글 스테이지

테레사가 등장하는 한 결코 마음을 놓아서는 안된다

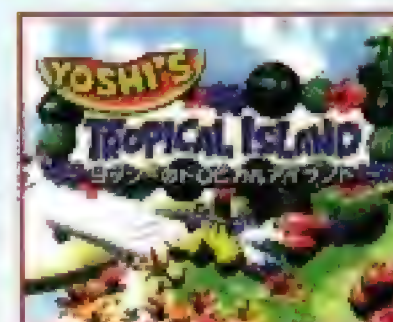
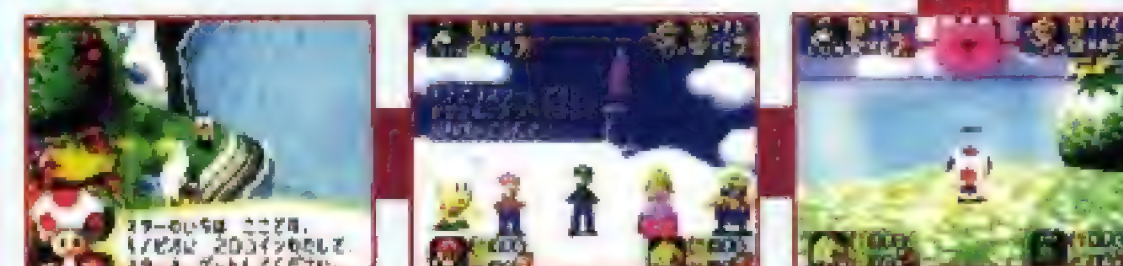
마리오의 레인보우 캐슬

마리오의 스테이지는 레인보우 스테이지다. 즉 구름위에서 배틀을 한다는 말씀. 난이도는 그다지 높지 않는 편이지만 이 스테이지에서는 쿠퍼가 등장할 지도 모른다

이번의 마리오 스테이지는 레인보우 캐슬이다

레인보우 캐슬 위에 별이 보인다

요시의 트로피컬 아일랜드

요시의 스테이지는 트로피컬한 남국 스테이지다. 이 스테이지 안에는 색이 다른 2마리의 요시가 등장하고 있으며 어떠한 스테이지 보다도 특이한 이벤트가 많이 마련되어 있다.

맛있는 열대과일들이 가득한 요시의 트로피컬 아일랜드 스테이지

푸쿠푸쿠에 의해 키노피오와 쿠퍼의 위치가 바뀐다

에반게리온의 본격적인 움직임이!...

신세기 에반게리온

애니메이션 「신세기 에반게리온」의 인기도는 걷잡을 수 없을 정도로 대인기를 누렸다. 하지만 그 뜨거운 열기는 아직 식지 않았을뿐더러 N64로 다시 한번 불타오르기 위해 이글거리고 있다. 이번호에서 소개하고자 하는 부분은 미션 2로 애니메이션의 제 3화 「울리지 않는 전화」에 대응하는 제 4 사도 삼셀전이다. 왜 이렇게 흥분이 되는 거지?

▶제작사: 반다이 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 봄 예정 ▶발매가: 미정

잠자고 있는 N64를 빨리 깨워라!!

비상이다! 비상

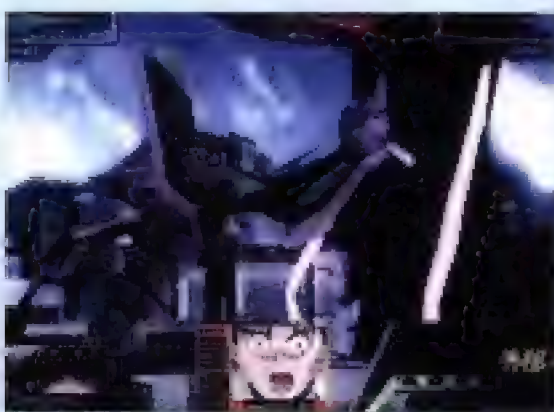
원작과 마찬가지로 화면에 보이는 스테이지에 등장하는 에바는 초호기이다.

오징어와 같은 형체를 하고 있는 삼셀이 등장했다. 그렇다고 초호기가 빠지면 안되지

사도를 놓쳐서는 안된다

에바의 무기

에바는 원작과 같은 무기를 가지고 전투를 할 수 있다. 그만큼 이 게임은 원작에 충실하고 있다는 말씀!

어깨에 있는 커버를 열어 프로그나이프를 뽑는다

-프로그 나이프-

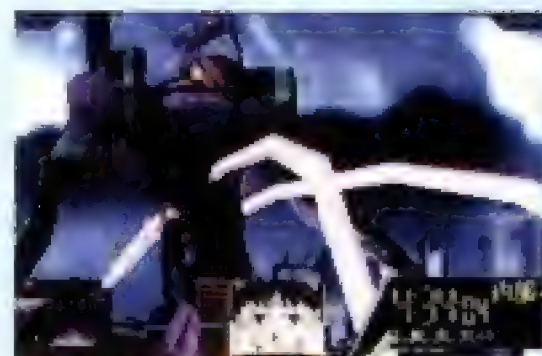
정식명칭은 '프로그레시브나이프'이고, 고진동입자의 칼날이 접촉하는 물질을 바로 분자로 절단해 버리는 어마어마한 무기이다. 초호기의 어깨에 내장되어 있는 것으로 마음은 든든!!

고통스러워하는 초호기

스테이지 역시 원작에 가깝게 구성

전투장면이 펼쳐지는 스테이지 역시 애니메이션판에 등장한 배경이 떠오를 만큼 원작에 충실한 듯하다.

삼셀에게 포위당해 버린 초호기

이것이 문제의 산 스테이지

아니 이런 곳에까지 신사가 있단 말이야

눈을 크게 뜨고!!

여기에는 집중해서 보지 않으면 그냥 지나쳐 버릴 수도 있는 화면이 있다. 원작과 비교해서 살펴 보아도 좋다

도대체 이 화면이 의미하는 바는 뭐지. 혹시나 이런 장면을 본 사람? 어쩌면 에바가 승리를 거두었을 때 나타나는 장면이 아닐까 싶은데…

통신 윈도 전개

전투중 화면상에 네르프 본부 등에서 통신이 들어오는 경우도 종종 있다.

표정을 관찰하라

전투 상황시 에바에 올라타고 있는 플레이어의 표정 변화를 주의 깊게 살펴보라. 정말 리얼 그 자체이다.

윈백

▶제작사: 코에이 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 2월 26일 ▶발매가: 7,800엔

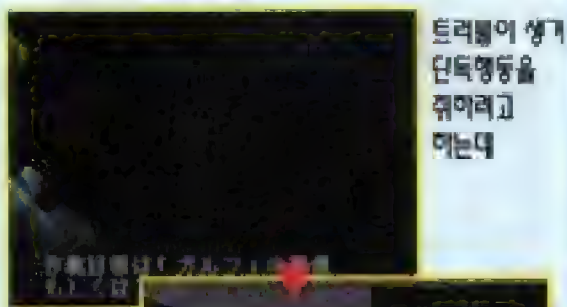
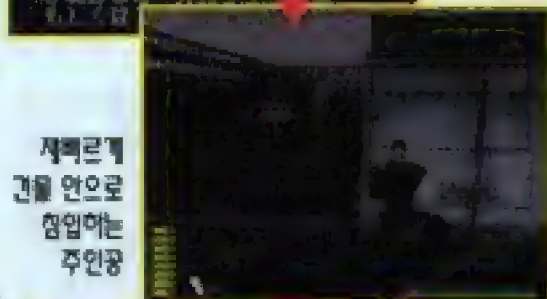
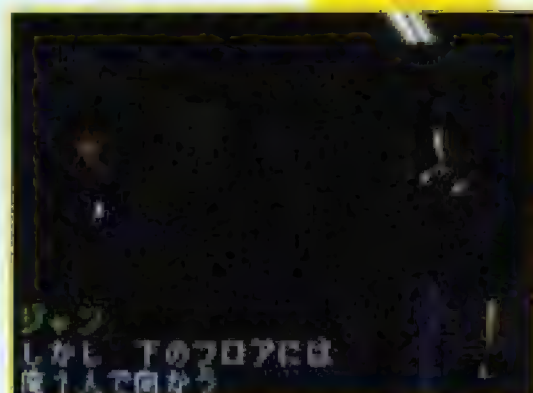
마음을 강하게 다져야 한다

엘리베이터 발견, 주저하지 말고 침입하라

테러리스트 'Crying Sheep' 가 점거하고 있는 위성관제 센터에 침입한 주인공 장. 일행을 놓쳐버린 '스캣트' 의 멤버들과 합류하면서 지하 깊은 곳에 있는 콘트롤 룸으로 향한다. 그곳으로 가기 위해서는 고속 엘리베이터를 이용하지 않으면 안 되는데 …

트러블이 생겨 단독행동을 취하려고 하는데

재빠르게 건물 안으로 침입하는 주인공

첫 보스와의 한판 승부

도중에 동료와 합류를 시도

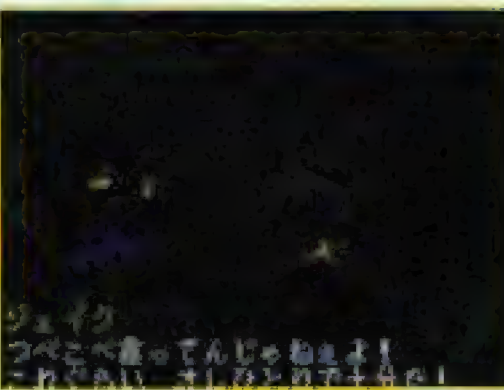
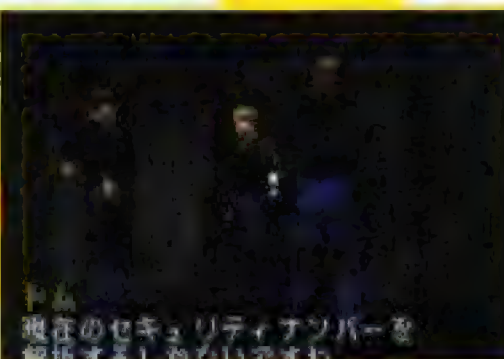
고속 엘리베이터가 있는 지하로 침입 시도

엘리베이터를 지키고 있는 비밀 경찰들을 따돌리지 못한다면

신 무기 등장

이번 작에서는 새로운 무기가 선보이는데 특징은 총의 소음장치인 사일런서와 총에 부착되어 있는 플래시 라이트가 등장한다.

사일런서- 총기의 소리를 감소시킴으로써 적에게 쉽게 들키지 않고 행동을 취할 수가 있다

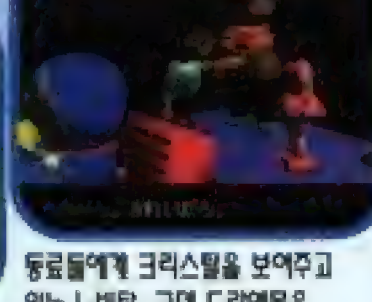
플래시 라이트- 강력한 한줄기의 빛으로 표적을 노린다

도라에몽 2 -노비타와 빛의 신전-

▶제작사: 에폭사 ▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 12월 예정 ▶발매가: 6,800엔

상상치도 못했던 모험을 즐긴다구?

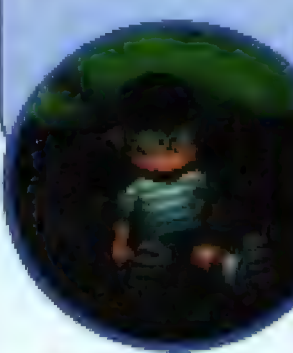
스토리부터 먼저!

도라에몽과 동료들은 타임머신을 타고 아주아주 옛날세계를 모험한다. 그곳에서 흥미진진한 모험을 무사히 끝내고 돌아오는 길에 노비타는 호주머니에서 너무나 반짝반짝 빛나는 크리스탈을 꺼내어 모두에게 보여준다. 동료들은 탐스러운 크리스탈을 보고 노비타에게 부러움이 섞인 말들을 한마디씩 하는데 갑자기 크리스탈에서 강한 빛줄기가 뿜어 나오면서 그들 모두는 그 속에 빨려 들어가고 마는데….

노비타가 가져온 크리스탈

동료들에게 크리스탈을 보여주고 있는 노비타. 근데 도라에몽은 괜스레 무관심한 척!

이 게임세계에는 의혹의 인물이 다수 존재

뭉쳐야 산다

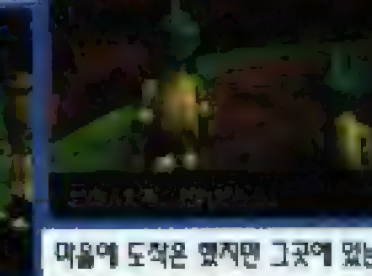
크리스탈빛에 빨려들어 떨어진 곳은 푸른 숲속. 정신을 차린 노비타는 동료들을 찾아 그 숲속을 모험하기 시작하는데… "아! 저기 그 크리스탈이 있다." 크리스탈이 있는 곳을 향해 달려간 친구들의 눈앞에는 이상한 현상이 일어나고 있는데 과연!!

아이구 엉덩이야

이게 게임을 진행시켜 나간다는 이상한 크리스탈이란 말이지

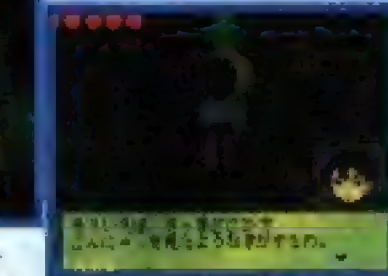
도대체 저게 뭐야

도라에몽이 보이지 않아

갑자기 도라에몽이 행방불명이 되었다. 이상한 세계라서인지 그곳에 있는 사람들과는 대화가 통하지 않으니 물어보아도 소용이 없구, 답답해 미치겠구만. 도라에몽~~어디 있는거야. 빨리 돌아와다오.

고고학자 카오루와 동료가 된다구?

마을에 도착은 했지만 그곳에 있는 사람과는 생김새도 다르고 더군다나 말도 통하지 않으니…

노비타의 의사소통이 가능하다구

튜록2 (가칭)

TUROK

▶제작사: 어클레임 재팬 ▶장 르: 액션
▶발매일: 98년 겨울 예정 ▶발매가: 미정

이래도 변하지 않았단 말인가?

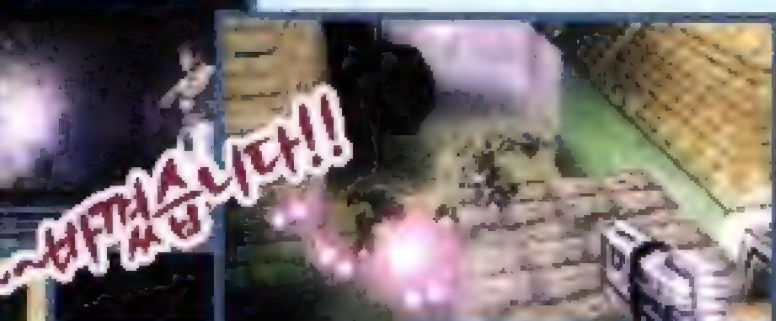
중세기풍의 항구, 미지의 미궁, 에이리언의 우주선 등, 전작과 비교해 변하지 않은 것이 없다. 전혀 새로운 느낌으로 펼쳐지는 6가지의 스테이지. 게다가 독자적인 인공지능을 탑재한 몬스터가 30종류 이상이나 등장을 한다. 진동 팩 대응은 물론이거니와 총을 쏠 때 느껴지는 감각 등이 리얼함 그 자체이다. 또한 이번 작에서는 플레이어를 지지해주는 여성 캐릭터가 등장하는 등 새로운 시스템도 탑재되어 있다. 또한 플레이어가 공룡에 올라타 적을 밟아 죽이기도 하고 공룡이 장비하고 있는 무기로 공격을 할 수도 있다. 4인동시 대전도 가능!!

오프닝의 한 장면. 새롭게 등장한 저 여성은 플레이어를 지지하는 '에이든'

확~~바뀌었습니다!!

위에서 공격하는 튜록

벽을 이용한 난반사 공격법

이 무기는 부메랑 원리처럼 되돌아온다

원거리의 적을 정확하게 공격할 수 있게 하는 스나이퍼 모드기능이 있는 무기

24종류나 되는 무기를 적과 지형에 맞춰 구분을 한다. 이것도 전략의 일종

전작과 동일한 것으로 L버튼을 누르면 화면에 지도가 표시되는 편리한 기능

4M확장 램 대응!

이번 작은 4M확장 램에 대응하는 것으로 확장 램이라는 것은 본체윗면의 뚜껑을 열고 그 속에 장착하는 확장 메모리로 그것을 달게되면 고해상도의 선명한 그래픽으로 플레이를 할 수 있게 된다. 이 확장 램의 발매는 일본에서는 아직 미정이고 미국에서는 발매가 되어 있는 상태이다.

레이맨2 (가칭)

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

▶제작사: UBI 소프트 ▶장 르: 액션
▶발매일: 99년 3월 예정 ▶발매가: 미정

레이맨과 함께 떠나는 여행! 기대되지 않니?

COMBOY64

뭔가가 밝혀지고 있다

전세계에서 300만개라는 기록을 남긴 「레이맨」의 후속 작이 파릇파릇 새싹이 돋아나는 따뜻한 봄날에 우리 곁으로 온다고 한다. 레이맨의 귀엽고 깜찍한 모습을 다시 볼 수 있다니 벌써부터 마음이 설레는데….

새롭게 등장할 「레이맨 2」는 전작의 횡스크롤 화면에서 3D로 바뀌고 그래픽 면에서도 더욱 선명해졌음을 알 수 있다. 또한 스피드감도 긴장감도 몰라 볼 정도로 파워 업 되었다.

예일에 싸인 우주여인. 날 도와주려고 하는 것도 같은데 뭔지?

이건 또 뭐야

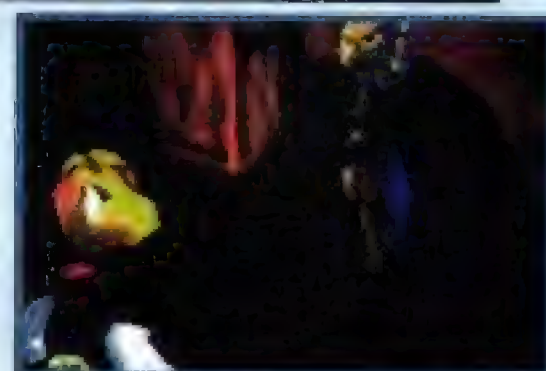
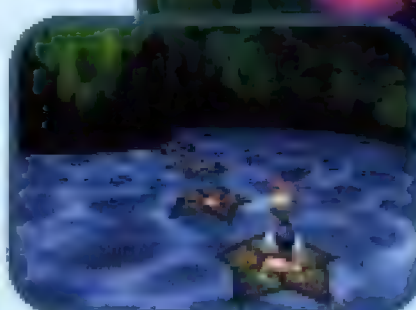
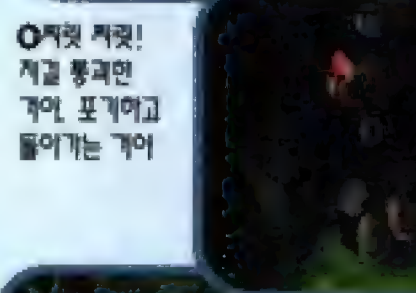
야호! 헤치는 시원해

이걸 달린다고 해야하나? 난다고 해야하나?

둥둥둥둥, 슬플 때도 있어야지

트램폰 점프로 가뿐히

뭐라는 거야?

해적 로봇에 의해 이상한 은하계의 동물원 감옥에 갇혀버린 레이맨과 그의 친구들! 그들은 감옥에서 탈출하기 위해 '기적의 수프'를 만들 수 있는 재료를 모으기 위해 온갖 열을 올리지만 결코 쉬운 일은 아니다. 도중에는 해적로봇에게 습격 당하기도 하고 뭔가 이상야릇한 몬스터가 다가와 곤경에 빠뜨리기도 한다. 이거 돌아버리겠군!! 과연 레이맨이 무사히 감옥에서 탈출을 할 수 있을지….

저릿 저릿! 지금 통과한 거야. 포기하고 돌아가는 거야

보스 몬스터의 등장이다! 긴팔을 조심하라. 언제 당신이 모기처럼 비참히 피를 토하게 될지 모른다

어니! 여긴 또 어디야? 해적선인 것도 같지

이런 게임은 N64이기에 가능한거야!

닌텐도 올스타 대난투 스매시 브라더스(가칭)

「마리오 제 2탄」이 등장한다는 소문이 무성했는데 혹시 이 소프트를 두고 한말이 아닌가 싶다. 새롭게 첫선을 보인 이 게임을 두고 "도대체 이게 뭐야"라고 불평하는 유저들도 간혹 있으리라 보지만 이 게임을 접하는 순간 입이 쫘~~~~악 벌어질 것이다. 분명!!! 닌텐도64가 재미없다구? 이런 말을 하는 자가 있다면 이 게임을 즐겨보라지. 아마도 패드를 뺏앗길까봐 온몸에 힘을 주고 있을 테니….

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: 액션
▶발매일: 미정 ▶발매가: 미정

닌텐도의 올스타들이 나들이를 나섰다!

먼저 오프닝부터 엿볼까?

마리오와 카비의 환상적인 만남을 지켜보자. 마치 아주 옛 친구를 만난 것처럼 가슴이 찡~~~~~해오지 않는가.

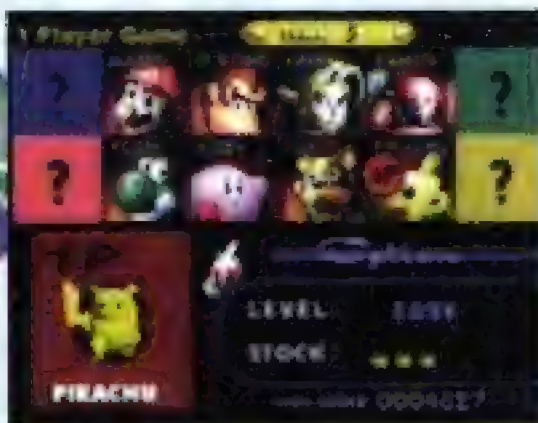
인정사정 없이 밀어붙여라

이 게임의 룰은 간단하다. 스테이지 내에 있는 상대를 밀어 떨어뜨리면 승리를 하게 되는데, 승리의 횟수에 따라 득점이 올라가고 그 득점수로 경쟁을 하는 것이다. 캐릭터는 떨어진다 해도 바로 복귀가 가능하다. 하지만, 시간이 일정하게 정해져 있으므로 그 시간 내에 가능한 빨리 회복을 해야한다

끝까지 버티어만데!

제각각의 파워를 자랑하는 불꽃 튀기는 배틀!

게임이 시작되면 먼저 스테이지를 선택한다.
이때 각 캐릭터마다 홈 그라운드가 준비되어 있어 원하는 캐릭터를 선정하면 바로 배틀이 시작되는 것이다. 모두가 나름대로의 최고의식을 지니고 있고, 제각각의 공격특성이 너무나 뚜렷하기에 승패를 짓는 것은 눈으로 확인하지 않는 한 아무도 모른다. 너무 신날 것 같지 않은가?

4인대전도 가능하냐구? 두말하면 잔소리지

이 화면은 캐릭터 선택화면, 각 캐릭터의 특성과 해당 스테이지의 특성을 고려해 선택한다면 승리의 여신은 당신 곁에…

배틀을 할 경우에는 무조건 공격하는 것 보다 상대의 공격법을 빨리 파악하는 것도 중요하다. 명심!!

이건 비밀이야!

조금은 비겁한 방법이긴 하지만 어디까지나 이것도 기술이니까. 뭐냐면? 먼저 서둘러 공격하지 말구 조금 상대를 약올리면서 상대가 열받아 실수하기만을 기다리는 거야. 그리고는 그 틈을 타 공격을 하는 거지. 이건 분명 전략이라구!

기본적으로 이 게임은 2D화면이다. 그리고 화면 밑에 있는 숫자는 각 캐릭터의 대미지를 퍼센트로 표시한 것이구

COMBOY64

3가지의 스테이지 공개

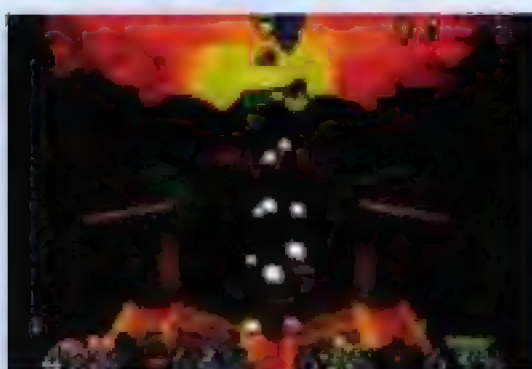
'피치성의 상공' 스테이지

이곳은 마리오의 홈 그라운드로 이름은 '피치성의 상공'이다. 이곳 어디에선가는 피치 공주가 마리오를 지켜보고 있다.

피치의 성 상공에서 배틀이 한창

누군가가 떨어졌는데 도대체 누가 이긴 거야

'콩고정글' 스테이지

여긴 동키콩의 홈 그라운드이다. 이름도 동키콩에 딱 어울리는 '콩고정글'. 나무들이 빽빽이 들어서 있는 이 스테이지의 중앙에는 원형의 무대가 마련되어 있다.

이곳에서의 배틀은 보나마나 동키콩의 승리군

동키콩 뭐하는 거야

'야마부키시티' 스테이지

마지막 스테이지가 되는 피카츄의 홈 그라운드 '야마부키시티' 스테이지. 이 역시 2군데의 무대가 마련. 근데 오른쪽에서는 '포켓몬 구멍'이라고 하는 게 있어 간혹 포켓몬의 모습도 눈에 들어온다.

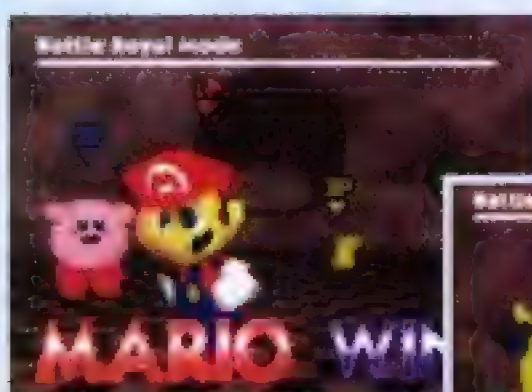
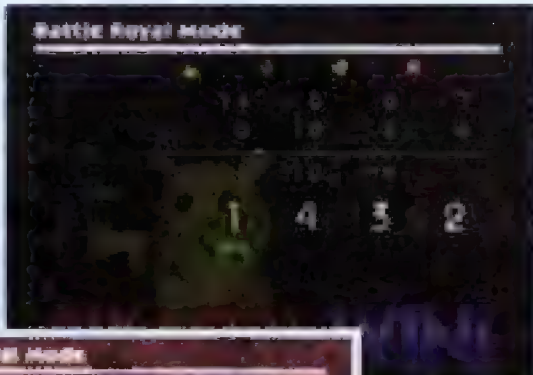
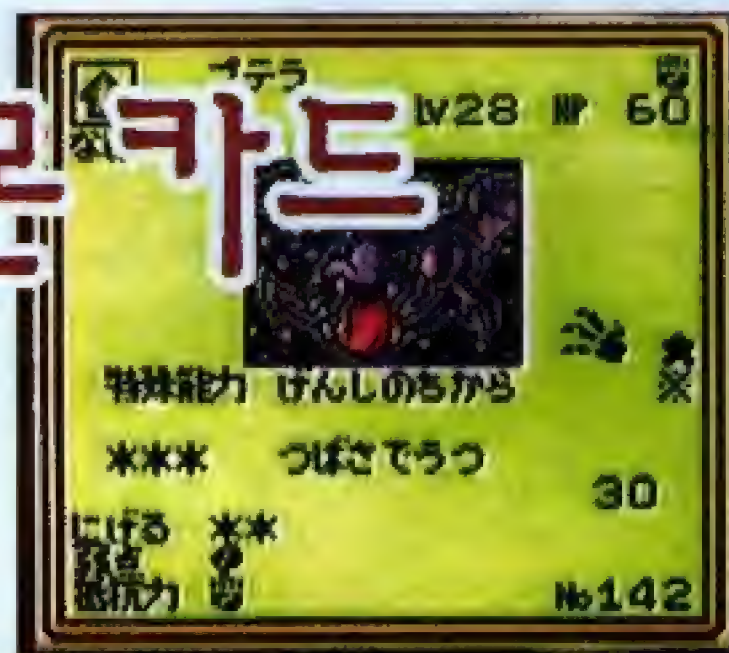
포켓몬에서 자주 이용되던 스테이지

피카츄 이외의 포켓몬도 등장하네

마지막 선물! 승리 화면의 공개다

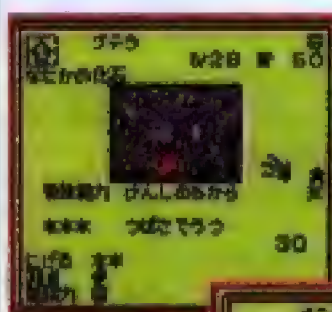
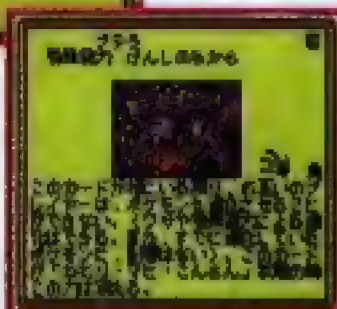
마리오의 승리

피카츄도 이겼네

승패의 결과를 좀더 상세히!!

포켓몬카드 GB

▶제작사: 닌텐도 ▶장 르: ETC
▶발매일: 12월 18일 ▶발매가: 3,500엔

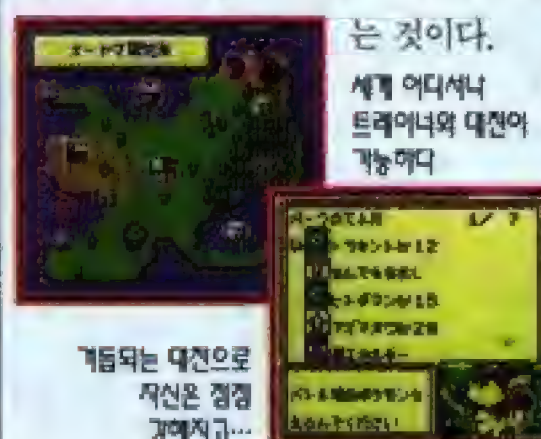
초보자도 마음껏 즐길 수있다는 사실!

드디어 등장! 「포켓몬 카드」를 손꼽아 기다리던 팬들에게는 이보다 더한 기쁨이 있을까?

등장한 것만으로도 이렇게 좋은데 더 놀라운 것은 「제 1탄」, 「포켓몬 정글」, 「화석의 비밀」각 시리즈와 「프로모션 카드」의 일부, 게다가 새로이 첨가된 「GB전용 카드」등 모두 200종류 이상이나 완벽하게 준비되어 있다는 사실이다.

카드의 화면 사진으로 특수 능력의 데이터도 알 수 있다

상세한 설명까지

스토리는 ?

이 게임의 목표는 '전설의 포켓몬 카드(GB전용 카드)'를 입수하는 것이다. 입수방법은 개성적인 카드 트레이너와 대전을 해서 승리를 하게 되면 「GB판 확장팩」에서 카드가 점점 쌓인다. 이런 식으로 자신을 점점 강화시켜 「전설의 포켓몬 카드」를 얻는 것이다.

세계 어디서나 트레이너와 대전이 가능하다

거듭되는 대전으로 자신은 점점 강해지고…

배틀의 흐름을 한눈으로!

「GB링크」로 색다른 재미를…

수집한 카드의 교환은 1대1이 아닌 주거나 받거나 하는 시스템으로 이루어져 있다. 즉, 친구들과 교환 조건을 내걸어 서로 합의가 되면 카드 교환이 이루어지는 것이다. 교환을 할 경우에는 아쉽게도 통신 케이블로는 불가능하며 반드시 카트리지에 내장되어 있는 「GB링크」라고 하는 적외선 통신 시스템으로만 행해진다.

COMBOY64

COMING SOON

스포츠

■이미지니어 ■98년 12월 예정 ■6,800엔

스노우 스피드

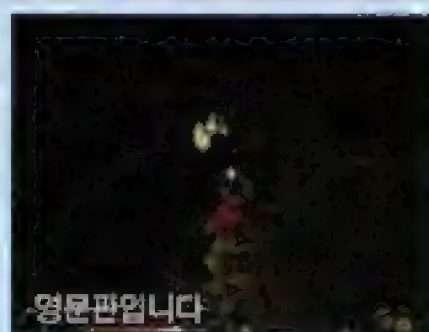
「스노우 스피드」게임을 기존의 겨울 스포츠 게임과 같다고 본다면 그건 큰 오산이다. 한 마디로 스릴, 재미, 모든 것을 통틀어 이 게임을 따라올 겨울 스포츠 게임이 또 있으랴. 코스 중간중간에서 도발하는 신나는 모험과 완벽하게 준비되어 있는 3가지 모드로 유저들을 눈 세상으로 초대한다.

어드벤처

■시그노시스 ■99년 1월 예정 ■미정

O·D·T

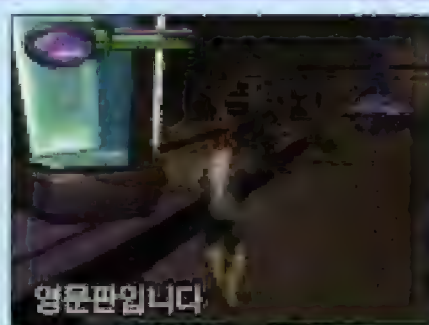
PC와 플스로도 발매되는 3인칭 시점의 액션 어드벤처 게임으로 플레이어는 고층 타워에 추락하게 된 우주선의 연료를 구하기 위해 8개의 스테이지를 모험해야 한다. 무기 컨트롤, 마법 능력 등 각기 능력을 가진 4명의 캐릭터 중 한 명을 골라서 게임을 진행하게 된다.

영문판입니다

■코나미(미국) ■99년 2월 예정 ■미정

서바이버 -데이 원-(Day One)

코나미 USA가 개발중인 3인칭 시점의 액션 어드벤처로 같은 장르의 게임인「툼레이더」와 상당히 비슷한 면을 보인다. 플레이어는 어떤 외계 행성에 추락한 우주선의 승무원이 되어 기내에 침입한 외계 몬스터들을 무찌르면서 생존의 길을 모색해야 한다.

영문판입니다

RPG

■이미지니어 ■99년 1월 예정 ■미정

엘테일(가칭)

이 게임이 전개되는 스토리상의 무대는 마법대국 스토니어, 상인국 안글스, 검의 왕국 뻬라군을 포함한 셀트랜드섬이다. 스토리의 전개는 아버지의 이유 없는 죽음을 맞이한 주인공이 아버지 죽음의 의혹을 풀기 위해 모험을 떠나면서 시작되는데, 그 모험의 길은 멀고도 험난하여 과연 엘테일이 무사할지…

영문판입니다

■이미지니어 ■98년 12월 예정 ■6,800엔

줄(가칭)

아름다움을 맘껏 자랑하는 푸르른 대지와 그 속에서 자란 이들의 따뜻하고도 정이 넘치는 사랑이 이 게임의 분위기를 한층 부드럽게 만들고 있다. 이 게임의 특징이라면 주인공이 직접 전투에 참여하지 않는다는 점과 몬스터들이 자신의 의지로 싸우는 풀오토 AI배틀이라는 것이다. 이 게임은 아마도 N64최대의 RPG가 되지 않을까 싶다.

시뮬레이션

■팩 인 소프트 ■99년 2월 예정 ■6,800엔

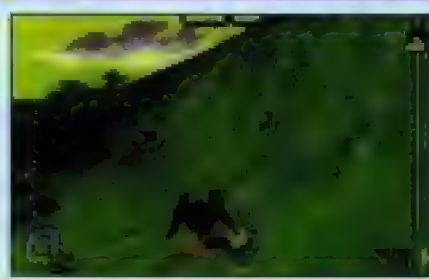
목장 이야기2

새로운 형식의 「목장 이야기2」 게임이 시작되면 당신은 곧 혼자가 된다. 혼자인 당신은 사랑하는 사람을 찾아, 그리고 목장의 경영을 위해 노동을 시작해야 하는데, 이런 낯익지 못한 환경에서 과연 살아 남을 수 있을지…

액션

■아틀라스 ■99년 2월 예정 ■6,800엔

초 스노보키즈

스노보키즈들이 대 폭주하는 스노우보드 게임 제 2탄이 등장한다. 전작에 비해 이번작에는 어드벤처식의 스토리 모드가 추가됨은 물론, 새로운 캐릭터와 다양한 코스들이 준비되어져 있어 멋진 레이스를 즐길 수 있을 것이다.

■어클레임 ■12월 21일 ■미정

사우스 파크 64

「튜록」시리즈로 유명한 이구아나가 개발중인 1인칭 시점의 3D슈팅 게임으로, 플레이어는 4명의 주인공 중 한 명을 선택하여 눈 덮인 콜로라도 마을에 쳐들어온 외계인들을 무찔러야 한다. 「튜록 2」의 게임 엔진이 그대로 사용되었으며 닌텐도의 4MB 램팩을 장착하면 고해상도 게임을 플레이할 수 있다.

영문판입니다

■미드웨이 ■99년 겨울 예정 ■미정

건틀렛 레전드

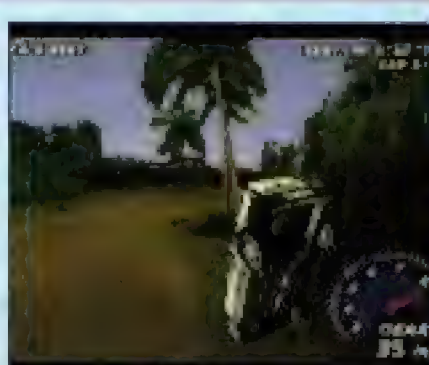
지금으로부터 약 10년 전에 아타리사에 의해서 출시되었던 고전 액션 게임 「건틀렛」이 N64용으로 등장한다. 플레이어는 전사, 신의 시녀(?), 마법사, 궁수 중 한 명을 선택하여 악마에게 정복당한 아타리아를 구하기 위해서 숨겨진 13개의 룬 스톤을 찾아야만 한다.

영문판입니다

레이싱

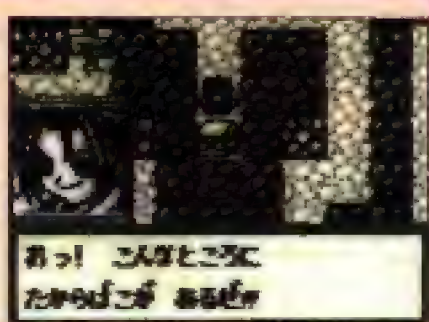
■인포그램스 ■99년 봄 예정 ■미정

V-랠리 '98 챔피언십 에디션

이 게임은 「세가랠리」와 비슷한 랠리형 레이스 게임으로 플레이어는 도요타, 포드, 닛산 등의 세계 유명 메이커에서 실제로 생산하고 있는 12대의 차량 중 한 대를 선택해서 레이스를 펼치게 된다. 4명이 동시에 플레이할 수도 있으며 아케이드, 타임 트라이얼, 챔피언십, 그리고 N64 전용 모드인 랠리 모드 등 4가지의 다양한 모드가 지원된다.

GB RPG

■에사아아 ■99년 3월 예정 ■미정

왕 도둑 징

만화로 날렸던 「왕 도둑 징」이 RPG 게임으로 등장한다. 이 게임에는 괴상한 세계를 무대로 30인 이상의 동료 캐릭터와 200종류 이상의 몬스터가 등장한다. 주인공 징은 모험을 하면서 계속해서 동료와 몬스터들을 모으고 특별훈련으로 개성이 뚜렷한 몬스터들을 키워간다.

GB 시뮬레이션

■코나미 ■미정 ■미정

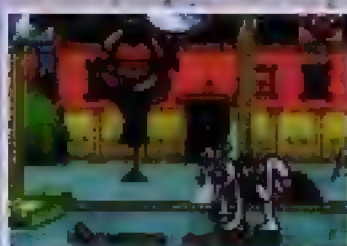
두근두근 메모리얼 포켓

이번작은 운동부의 '스포츠편'과 문화부의 '컬처(교양)편'으로 나뉘어져 있다. 물론 끝내주는 이벤트와 등장하는 신 캐릭터들의 각각의 개성은 유저들로 하여금 도저히 GB를 놓을 수 없게 만들 것이다. 또한 이 게임은 GB컬러에도 대응된다는 사실.

CHEAT CODES FOR N64 USER

라쿠가키즈

이누조와 다크네스의 등장

우선 팩을 끼우고 64본체의 전원을 켠다. 2시간정도 지난 상태에서 L트리거를 누르면서 미누조를 선택하면 숨은 캐릭터 '이누조'를 선택할 수 있다. 게다가 전원을 켠후 5시간이 지나면 보스 캐릭터인 '다크네스'가 무조건으로 출현한다.

이누조는 기본적으로는 미누조와 같지만 어딘지 모르게 이누(개)성향이 강하다

스피드, 파워를 겸비한 최강의 캐릭터 다크네스

Let's 스매시

볼의 색을 선택할 수 있다

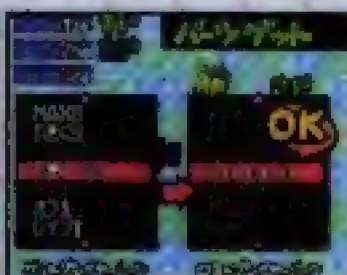
화면 속의 사진과 같은 화면이 등장하면 C버튼의 좌우를 눌러보자. 그러면 8종류의 볼 색상 중에서 자신이 원하는 색상을 선택할 수 있다. 이왕이면 눈에 팍팍 띄는 색상으로 선택!

이 화면에서 C버튼 유닛을 입력하면 볼의 색상이 변한다

초로Q

파츠의 무한증식

컨트롤러 팩을 1P, 2P 함께 한 상태에서 VS모드로 대전. 레이스 종료후 파츠를 교환하고 늘리고 싶은 파츠를 상대에게 건네준다. 파츠를 건넨 플레이어는 데이터 로드, 받은 플레이어는 데이터 세이브를 시킨다. 그렇게 하면 양쪽에 똑 같은 파츠가 등장.

곧 바로 VS모드로 승부를 가린다. 원하는 아이템을 가진 쪽이 이긴다

파츠를 건낸 플레이어는 로드, 받은 쪽은 세이브를 시키자

여기서 증식시키고 싶은 파츠를 상대에게 건네준다

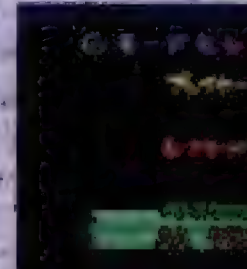
그렇게 하면 양쪽 플레이어의 팩에 파츠가 증가. 어때!! 성공이다

전 클래스 출현 & 특수 파츠 무제한 커맨드

보통 단계적으로 하나씩 하나씩 클리어해 가는 게 일반적이지만 'PUSH START'라고 적혀져 있는 타이틀 화면에서 '십자키의 아래, C버튼 유닛의 아래, Z트리거'를 누르면서 스타트 버튼을 누르면 최강의 AA클래스까지도 선택할 수 있게 된다.

특수 파츠 무제한 커맨드는 레이스를 시작하기 전의 머신 선택화면에서 'L+R트리거, 십자키 위, C버튼 아래'를 누르면서 스타트 버튼을 누르자. 그렇게 하면 보통 때는 3회밖에 사용하지 못하던 특수 파츠를 무제한으로 사용할 수 있게 된다.

-전 클래스 출현 커맨드-

'PUSH START'라고 적혀 있는 이 타이틀 화면에서 커맨드를 입력하시오

◎그러면 선택할 수 없었던 AA클래스도 골라 수가 있게 된다. 특수 파츠 무제한 커맨드와 함께 사용하면 우승이 눈앞에 보일지도…

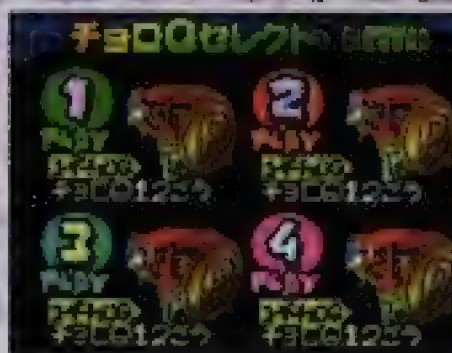
-특수 파츠 무제한 커맨드-

이것은 커맨드 입력전의 보통 상태. 이 상태에서는 3회밖에 사용할 수 없다

여기서 'L+R트리거, 십자키 위, C버튼 아래'를 누른 채 스타트 버튼을 누르면…

무제한으로 달릴 수 있어 상대를 앞지르는 건 간단한 문제

하나의 팩으로 전원 로드

컨트롤러 팩의 데이터를 로드할 때에 1P를 로드하고나서 다음으로 이동해서 2P를 로드. 게다가 3P, 4P를 로드하면 같은 파츠로 대전이 가능하다. 또한 같은 방법으로 세이브도 가능.

완전히 같은 세팅으로 레이스를 즐길 수도 있다

모집중

독자 CHEAT CODES

❖독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 파워점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임파워 N64비법 담당자 앞

두근두근 구구리얼

올 겨울은 유난히도 길고 춥다고 합니다. 예전보다 하얀 눈과의 첫만남을 일찍 가져서인지 벌써 거리에는 캐롤송이 울려 퍼지고, 주변의 모든 것들은 한겨울 패션을 선보이고 있습니다. 전 겨울을 사랑합니다. 단 하나의 느낌만으로. 매서운 겨울 추위에 떨다가 추위를 녹여주는 뭔가가 있을 때 그때 아주 잠시동안 느껴지는 짜릿함 있죠. 얼어 있던 몸이 녹을 때의 푸근한 순간적인 느낌! 전 그 느낌을 너무나 사랑한답니다. 친구들! 올 크리스마스는 화이트 크리스마스가 되었으면 하는 마음으로 모두가 행복한 얼굴을 가졌으면 합니다. 그리고 구구리가 사랑하는 친구분들에 이런 말을 전해드리고 싶군요.
"행복과 성공은 성격순이랍니다요."

안녕하세요. 구구리 누님.
저는 고 3학생으로 제가 이렇게 잡지에다 글을 쓰는 것은 우연히 사다본 게임파워를 보다가 누나의 마음씨에 감동을 받아서입니다. 원래 저는 다른 게임잡지를 사보고 있었습니다. 그런데 우실결에 사본 게임파워! 그리고 책속의 '두근두근 구구리얼' 코너와 그 속의 답변들. 저는 그 글을 읽는 도중 감동을 받았던 것입니다. 바로 115P 마지막 답변 (중략)
저는 이 글을 읽고 (이 글뿐만이 아님) 감동을 받았습니다. 비록 일본게임을 하고 있지만, 누나야 말로 정말 우리나라를 생각하는 사람이라고 말이에요. 이 글을 읽은 이후 이제 저는 게임파워를 사보기로 했습니다. 이 글이 실릴지는 모르겠지만, 만약 책에 실린다면 계속 누나와 편지로 얘기하고 싶어요. 그때는 제 고민과 함께…누나라면 충분히 들어주실꺼죠? 그럼 다음에 또 뵙죠. 아참! 전 N64를 가지고 있습니다.

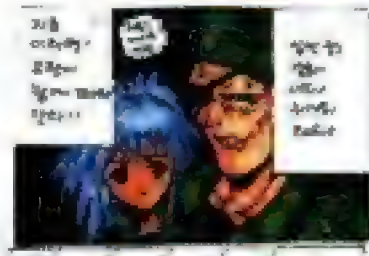
일중군에게 어떤식으로 고마움을 표현해야 될지… . 사실 요즘 구구리가 기분이 많이 쳐저 있는 상태였어요. 약간의 우울증 증세를 보이면서. 하지만 유일하게 제 얼굴에 미소를 띄게 해 주고, 살아가는데 있어 행복을 맛볼 수 있게 해 주는것은 바로 독자들의 반응과 관심이죠. 일중군처럼 이렇게 힘을 주는 사연을 받게 되면 전 뭐라 말할 수 없을 정도로 가슴이 뭉클해진답니다. 설마? 라고 생각하는 독자분들도 있을지 모르나 이건 부정할 수 없는 사실!! 비록 개개인에게 답변을 하지는 못하지만 몇 명의 친구들을 선정해 모든 독자들에게 하고픈 이야기를 최대한 담으려고 노력하고 있습니다. 일중군, 아마도 잡지마다의 특성은 있겠죠. 게임매니아들이 어떤 잡지를 구입하든 솔직히 전 상관하지 않습니다. 잡지를 구입하는 동기는 자기에게 필요하고 그 잡지를 통해 다른 세계를 경험해 보기 위함이라 봅니다. 정일군이 타잡지에서 맛보지 못했던 어떠한 느낌을 게임파워를 통해 느꼈다면 전 그것으로 만족하고 정일군에게 진정으로 감사의 인사를 드리고 싶군요. 앞으로 많은 충고와 격려 부탁드립니다. 그렇게 해주실 수 있죠? 바른 안목으로 객관적인 판단으로…

겨울. 전 겨울을 무척 좋아합니다. 하얀 눈을 보면 1년 동안 안 좋았던 일이 모두 씻어지는 것 같고, 몸은 차갑지만 제 가슴은 힘차게 뛰는 걸 느낄 수 있거든요. 그리고 투명한 얼음을 보며 자신을 비추어봅니다. 내가 1년 동안 후회 없는 생활을 했는지…엘레, 인사도 안하고 무슨 말을. 구구리 누나 처음 뵙겠습니다. 누나는 겨울을 어떻게 생각하십니까? 이번 겨울에는 이불 속에 들어가 게임만 하지 말고 밖에서 좀 뛰어 놀아야 겠다는 생각이 듭니다. 과연 부산에도 하얀 눈이 펑펑 쏟아질까요?

해진군과 전 겨울을 좋아한다는 공통점을 가지고 있군요. 그래서인지 약간은 추운 겨울날에 이렇게 만남을 갖게 되어 더욱 기쁘네요. 저도 해진군의 생각에 동의합니다. 하지만 직업상 항상 뛰어다니며 일을 해야하기에 때론 매서운 추위에 참지 못해 눈물을 흘리는 경우는 간혹 있습니다. 괜스레 서러울 때가 있거든요. 하지만 하얀 눈을 사랑하고 추위 속에서도 맛볼 수 있는 따뜻함을 사랑하고, 언제부터인지도 모르게 겨울을 사랑하게 되었습니다. 올 겨울은 눈이 많이 내린다고 하니 한번 기대해봐요. 아무리 따뜻한 부산이라도 설마 눈 한번 내리지 않겠어요. 이거 설마가 …. 눈이 펑펑 내리는 날 해운대나 광안리 해수욕장을 거닐어 본다면 과연 어떤 느낌일지. 올 겨울에는 한 번쯤 경험해 보고 싶은데, 상세한 가이드 기대해도 되죠? 그럼 추운 겨울을 씩씩하게 이겨낼 수 있도록 체력도 단련시키고 게임도 신나는 기분으로 즐겨보세요. 감기 조심하세요~~~~~.

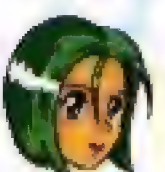
안녕하십니까? 구구리 여왕 폐하! 소인은 98년 7월호 게임챔프의 '구구리가 간다'에 실렸던 스페셜 게이머스라는 게임동호회의 N64 담당자 이경성이라하옵니다. 최근 저희 동호회의 근황을 말씀드리고자 글을 올리옵나이다. 현재 3기 회원들만 동호회에 남아 있어 모두 13명이옵고, 인터넷 홈페이지는 동호회 사정상 보류되었사옵니다. 최근에 저희 동호회의 2호 회지가 발행되었사옵니다(감격!). 저희 동호회를 널리 알려주신 점(특히 게임파워 독자들) 소인과 기타 동호인 모두 구구리 여왕 폐하께 감사드리고 있사오며, 2호 회지를 동봉하였으니 친히 보아주시면 그 영광스러움에 길이 감사 드릴 것이옵니다. 또한 2호 회지는 11월 20일 이후에 각 PC통신 자료실에 올려질 예정이오니 꼭 들러주시옵소서. 앞으로 자주 편지 올릴 테니 구구리 여왕폐하께선 부디 옥체 강녕히 계시옵소서. 그럼 이만

여왕 폐하씩이나, 이거 부담감이 팍팍 오는데요. 그렇다고 달라질 구구리가 아니란 것쯤은 절 만나보셨으니 아실 터이고 요즘 재미있으세요? 왠지 활기가 넘치는 것 같아 저 역시 너무너무 기뻐요. 2호 회지는 잘 받았고 또한 알찬 내용에 구구리의 입이 쫘~~~~~~악. 기자 자리까지 위협받을 정도로 다양한 느낌이 오더군요(박수 짝짝짝). 요즘 나라경제가 불안정해서인가요. 스페셜 게이머스에까지 영향을 미치다니. 하지만 곧 모든 게 활기를 띄게 될 테니까 끝까지 버티는 인내심을 기릅시다. 누나도 요즘 한창 싸움중입니다. 제 자신과 말이죠. 모든 것은 자신 마음먹기에 달려있다는 것은 다 아는 사실인데 그게 잘 되지 않으니 고민하고 힘들어하는 거겠죠. 하지만 경성군. 뭔가 책임을 맡고 또한 경성군을 곁에서 항상 지켜보고 있는 이가 있다는 사실만으로 경성군은 힘을 내야 하니까 누나가 특별히 뭐라 말하지 않아도 잘 할 수 있죠? 전 경성군을 믿어요. 예전에 만났을 때 경성군의 그 예리한 눈빛에서 이미 누나는 잘 해낼 수 있으리라는 확신을 가졌으니까요. 스페셜 게이머스의 무궁한 전진을 기도하며 이만…

안녕하세요 구구리 누나! 서서히 겨울이 다가오네요. 날씨 탓인지, 여자친구가 없어서인지 옆구리가 허전하군요 (흑흑~~~~). 너무나도 고독합니다. 하지만 절 조금이나마 위로해주는 것이 있습니다. 그것은 우리 집 강아지 (보비), 고양이 (야옹이), N64, GB 그리고 피카츄 봉제인형…. 아 그래도 허전하군요 (어우——— 어). 구구리 누나는 어떠한지 궁금하네요. 어쨌든 다가오는 추운 겨울 따뜻하게 보내도록 미리미리 준비하세요. 누나, 저는요. 나중에 자라면 게임을 만들고 싶어요. 그래서 지금 그래픽을 배우는 중이에요. 그런데 게임을 만들려면 어떤 것

을 공부해야하고 대학은 어디로 가는게 좋은지? 또 일본에 게임 스쿨이란게 있는데 그것에 대해서도 답변을 부탁드려요.

얼구리가 허전하다구요? 고독하다구요? 이거 같은 병을 앓고 있군요. 하지만 상현군 가슴을 활짝 펴고 크게 호흡을 하고 상현군이 가장 좋아하는 음악이 있다면 끝까지 볼륨을 높여 그 속에 잠시 빠져 있다가 돌아와보세요. 그래도 똑같다구요? 그렇다면 수단과 방법을 가리지 말고 반쪽을 빨리 찾아 모험을 떠나세요(설마 이 추운 날 정말 떠나는 건 아니겠죠? 갑자기 '엄마 찾아 삼만리'라는 만화가 떠오르는데 왤려나). 상현군, 너무 고독하다고 생각지 마세요. 상현군 이야기처럼 고독을 조금이라도 덜어주는 뽀삐랑 야옹이랑, N64랑, GB랑, 게다가 피카츄까지. 근데 제일 중요한 하나가 빠졌군요. 그건 이렇게 상현군의 외로움을 달래주기 위해 구구리 누나가 진정으로 마음을 보내고 있잖아요. 이제 고독에서 빠져 나올 자신이 생기죠? 그렇다면 본론으로 들어가 게임을 만들고 싶다구요? 상세한 답변은 지면상 쬐끔 곤란하구요. 일본 게임스쿨에 관한 정보는 게임파워(구. 게임챔프)98. 9월호에 54P~를 보시면 상세히 나와있으니 참고로 하시구요. 그래도 궁금하시면 전화로 문의를 해주세요. 그리고 열중하고 계시는 그래픽 공부! 항상 즐거운 마음으로 꾸준히 배우시구요. 무지 부럽네요.

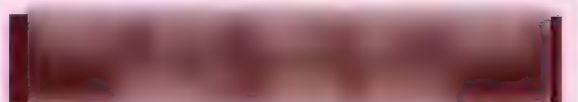
구구리 언니——안녕하셨나요? 인주에용——오옥— 요새 학교에서 화나는 일이 있어 썼어요. 남자 애들이 '여자가 무슨 게임을 하냐?'면서 절 마구마구 놀아 붙인답니다. 착한 인주는 참지만 정말 이상해요! 왜 여자면 여자답게 인형놀이나 하라는 겁니까? 여자운 것, 남자다운 것의 기준이 뭐냐고요? 으아——아———. 화가 나서 노란 차를 밟고 싶은 심정이에요. 마피즈는 밟아도 안 찌그러져서 찻값 안 물어도 되니까 노란 마티즈를 밟고파요. 참! 그러고 보니 기쁜 일도 있어요. 드디어 어머님이 PS를 사주시겠다는군요! 무지 기뻐요. 비록 PS유저가 되지만 앞으로 계속해서 언니에게 편지 보내도 되죠?

GB는 있지만 포켓카메라가 없어 손으로 직접 그려보냅니다(스티커 사진기에선 책의 글씨가 뒤집힌대요)

인주양 오랜만이에요? 아직도 반 남학생들이 괴롭히나요? 이거 언니가 한번 찾아가 군기를 잡아야 겠군요. 감히 누가 우리 귀염둥이 속을 뒤집어 놓는단 말입니까? 그래요 인주양이 조금만 참아요. 세상이 어떻게 돌아가는지 아직 몰라서 그러는 거니까 이해를 해야지. 열 받구 화내면 인주양만 에너지 소비하는 거잖아요? 그죠? 요즘 게임샵이나 오락실에 가면 남녀 비율이 거의 같다는 사실을 아직 모르나봐요(쬐금 뻥을 쳐서, 아직은 남자가 많지만). "감히 여자가 게임을…"이라는 말을 하다가 어느 순간에 없어질지 모르니 조심하라고 꼭 전해주시구요(여기서 잠깐! 구구리는 지역을 가리지 않고 자주 오락실을 들락거림). 게임은 어디까지나 문화의 일부분이니까 남녀의 차이를 둔다는 것은 말이 안돼죠. 그런 생각을 하루빨리 버리지 않는 한 우리의 게임문화 발전은 제자리걸음이 될 수밖에 없으니 인주양이 책임지고 교육을 시키세요. 충분히 해낼 수 있습니다. 그리고 PS를 구입하게 된 것을 진심으로 축하드려요. 절대 서운하게 생각지 않을 테니까 절 잊으면 안돼요.

(서두 생략) 나에게는 한가지 꿈이 있다. 바로 일본에 가보는 것이다. 왜인지는 알 수가 없다. 하지만 이 꿈을 이루기 위해서는 과연 무엇을 해야 할까? 요즘 같이 어려운 시대에 엉뚱한 생각을 하는것일까? 구구리 누나는 일본에 가봤을 때 느낌이 어떤가요? 난 '모르겠다'라는 말밖에 할 수가 없다. 이때까지 난 긍정적으로 생각한 적이 없다. 나는 모든것을 부정적으로 보려고 한다. 어쩔땐…. 누나 제 그림 솜씨는 어떤가요? 별로 인가? 중3시절도 별로 남지 않았습니다. 자랑은 아니지만 전 부산기계공고에 합격했습니다. 그럼 다음에 또 뵙죠.

영태군에게 누나가 진정으로 하고픈 이야기가 있어 이렇게 사연을 실었습니다.

예전과 달리 왜 이렇게 나약해졌죠? 영태군은 지금 스스로 자신을 비관하고 있는 것 같은데 누나 이야기 한번 들어보세요. 누나도 그렇게 오래 살지는 못했지만 그래도 나름대로 나만의 세계를 만들기 위해 열심히 노력하고 있습니다. 한때 누나도 세상이 참 어둡다고 느꼈답니다. 모든게 부정적이었고 영태군처럼 제 입에서 나오는 말은 거의가 확신이 없는 말뿐이었죠. '모르겠어요'라는 말이 자연스럽게 튀어나올 정도로…. 하지만 세상을 보는 시각, 살아가는 방법, 뭔가를 판단하고 받아들이는 이 모든 것은 영태군의 작고도 넓은, 깊고도 강한 마음에서부터 나오는 거에요. 절대 머리 속에서 판단하고 계산하는 게 아니라는 거죠. 어느 순간 완전하는 아니지만 아주 아주 조금 인생의 맛을 알겠더라구요. 마냥 괴롭고 원망하는 그런 인생이 아닌, 아주 작은 것에서 느낄 수 있는 행복! 영태군은 늘 꿈을 꾸고 있죠? 이게 가장 중요해요. 그 꿈을 이루기 위해서는 오늘을 열심히 최선을 다해서 사는 거에요. 지나간 일에 대해서는 후회하지 말고 미래에 대한 불안감 역시 갖지 말고, 단, 부정적인 것을 살짝 뒤집어 보면 환한 긍정이란 세상이 영태군 가까이에 있을 거에요. 이 세상은 아주 아주 예전부터 영태군과 함께였던 세상이었죠. 그럼 누나는 이만.

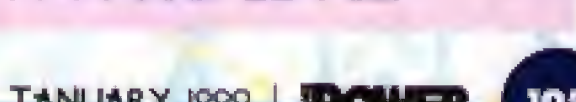
경배군, 안녕하세요! 그곳 광주에도 첫눈이 왔겠죠? 경배군이 보내준 그림을 보니까 벌써부터 마음이 막 설레는 거 있죠. 캐롤송이 울려 퍼지고 곳곳에는 화려한 장식들이 빛날 테고 거리에는 자선냄비의 종소리가 길게 길게 가슴을 울릴 테고…. 하지만 현실은 구구리를 슬프게 하는군요. 크리스마스 이브도 크리스마스 당일도 여전히 컴퓨터 앞에 앉아 우린 독자들을 위해 다음 호를 만들어야 하고 모든 유혹에서 이겨내야 하니까요. '할 수 있다'라는 자신감을 가지고 살랍니다. 경배군! 그림이 섞인 사연도 재미있게 읽었습니다. 내용을 그대로 실어드리고 싶었지만 그랬다가는 그날로 이 세상 마감할 것 같아(이유인 즉, 질투에 눈먼 자가 많은 탓에) 그림만을 실으니 이해해 주시고 앞으로도 멋진 그림과 쇼킹한 편지 많이 보내세요. 그리고 아름다운 크리스마스 맞이하구요.

안녕하세요 구구리 누나! 처음으로 편지를 쓰게 된 Mr 박이라고 합니다. 저는 PS매니아이면서 동생의 GB도 즐겨하는 18살의 소년입니다. 이렇게 편지를 쓰게 된 이유는 우리 반에 구구리 누나 팬이 많다는 것을 알리기 위해서입니다(구사모: 구구리를 사모하는 모임). 기쁘죠? 제 뒤에 있는 두놈은 저와 같이 게임을 즐기고 누나를 좋아한다는 공통점을 가지고 있는 삼총사입니다. 참, 지난번에 누나가 신성고에 왔었죠? 아쉽네요. 누나를 한번 볼 수 있었는데. 신성고가 제가 사는 안양에 있거든요. 언제 한번 삼총사를 비롯, 여러 친구들과 누나와의 만남을 갖도록 하겠습니다.

수업시간에 몰래 그린 아스카

안녕하세요 누나! 저는 다달이 파워를 보는 부리부리입니다(눈이 커요해서…). 그전부터 구구리 얼 코너를 즐겨보면 저와 친구들은 사연을 보내기로 마음을 먹고 이렇게 글을 씁니다. 저는 격투게임을 좋아해요. 특히 철권. 전 항상 배틀을 하고 싶었어요. 지난 이야기지만 파워 9월호를 보니 원더 파크에서 배틀을 한다는 것이였어요. 저는 배틀 전날밤 밤을 새어가며 연습해 원더 파크로 찾아갔죠. 그러나 아쉽게 예선전에서 탈락하고 말았답니다(수면 부족으로…). 그후 저는 집에서 레이로 캐릭터를 바꾸어 맹연습을 했습니다. 11월말에 있을 게임전에도 출전할 생각입니다. 누나도 응원해 주세요.

안녕하세요! 저는 게임파워 독자인 일짱 청춘의 사나입니다. 특히 '두근두근 구구리얼'의 팬이구요. 다름이 아니오라 저희 반에는 게임파워 삼총사가 있습니다. 모두 누나의 팬이죠(극성은 아님. 스토킹은 더더욱 아님). 그런데 12월호 누나의 실제 모습이 나오자 이 놈들이 더욱 더… 더구나 '시집 갈 나이'라는 말에 욕심을 품는 놈들까지…(어리석은 파식들). 그래서 게임파워 삼총사는 각자 자기 글을 누나에게 보내 뽑힌 사람을 승자로 하고 어떠한 내기를 했습니다. 읏! 옆에 있는 명환은 포기한 것 같습니다. 라이벌 한명 추락———. 그런데 앞에있는 준모가 여자를 많이 사귄 솜씨로, 글쓰는 솜씨가 소설가(?) 수준이라 왠지…, 하지만 포기하지 않고 최선을 다해서 엽서를 보냅니다. 그럼 이만.

선글라스 낀 레이
(사실 눈을 그리다 실패)

일명 안양의 게임파워 삼총사에게 띄웁니다. 구구리는 너무너무 행복해 당장이라도 달려가 뽀뽀라도~~~~~~쪼옥(너무했나?), 준모군, 명환군, 상균군 모두 저에게 있어 너무나 소중한 존재입니다. 무엇보다 독자들을 위한 제 마음이 찌리리리 통했기에 누난 더할 나위없이 기쁘구요. 구사모라는 팬클럽까지…. 올 겨울은 가슴이 저절로 따뜻해 질 것같군요(지금도 불타고 있음). 근데 어쩌죠? 삼총사중 한사람이 뽑혀야만 준비해둔 내기의 승자가 가려질텐데 이렇게 다 뽑혔으니, 사실 고민 많이 했어요. 하지만 인심을 파~~~~~~악 써서 삼총사 모두에게 기회를…. 그렇다면 그 내기에서의 승자가 없으니 구구리에게로 돌리는 게 어떨지? 그리고 삼총사들, 수업시간에는 딴짓하지 맙시다! 솔직히 누나도 학생시절 열심히 공부를 한 타입은 아니었지만 수업시간만은 절대 한눈 팔지 않았다구요. 비록 자주 졸긴 했어도. 저에게 편지 쓰다 들통나면 그건 누나 얼굴에 똥칠하는 거니까 조심하세요. 아셨죠? 마음이 추운 겨울은 견디기가 더 어려우니까 준모, 명환, 상균군 모두 똘똘 뭉쳐서 외롭지 않는 겨울을 나기 바랍니다. 그리고 구구리 누나에게도 힘을 주세요!

「젤다의 전설」 그 뒷 이야기

타이틀 발표 이후 3년. 거듭되는 발매연기 속에서도 상당히 힘들게 그리고 공들여 제작하고 있다는 느낌을 주었던 젤다. 그 제작과정에 있어서 얼마만큼의 노력이 뒷받침되었는지 개발초기부터 발매까지의 수많은 뒷이야기 보따리를 풀어보려 한다.

ZELDA

64DD로 만들었다면?

사실 「젤다」는 64DD 대응 첫 작품이 될 예정이었다. 64DD의 발매도 불투명 상황에서 일부러 64DD대응 소프트를 고집할 까닭이 있겠느냐는 지적도 있었지만 오히려 ROM 카트리지 방식의 N64로 개발한 것이 다행이라는 느낌도 든다. ROM과 디스크는 데이터를 읽는 방식이 틀리기 때문에 게임의 제작방식이 근본적으로 틀려진다는 것은 모두가 알고 있는 사실이다. 예를 들어 디스크의 경우, 한 스테이지가 끝난 후 데이터를 디스크에서 RAM으로 읽어들이기 때문에 장면 장면에 따라서 독립된 데이터가 필요하다. 하지만 ROM카트리지의 경우 ROM에서 RAM으로의 데이터 전송 시간이 제로에 가깝기 때문에 데이터 설정에 제한이 적고 보다 다이내믹한 표현이 가능하다는 것이다. 액션·RPG라는 장르로 볼 때 「젤다」의 경우는 ROM카트리지가 더 어울린다. 즉, 64DD대응으로 발매했다해도 큰 차이점은 없을 거라는 점.

스토리가 중요하지는 않다!

「젤다의 전설」의 스토리 라인이 틀을 잡기 시작한 것은 「마리오 64」가 제작 중이었을 즈음이었다. 이 시기는 젤다의 기본적인 시스템을 어느 정도 시험하고 있었던 시기이기도하다. 시스템을 시험하는 가운데서도 계속해서 버전 업이 되었고, 버전 업이 되면 될수록 (사람의 욕심이란 게…)보다 좋게 만들고자 했던 것이 몇 번의 발매 연기까지 초래했다고도 볼 수 있다. 아무튼 이때까지만 해도 「젤다」는 스토리에 그다지 중점을 두고 있지 않았다. 물론 기본적인 설정이나 대화 정도는 맞췄겠지만, 무엇보다도 개발 당시 중요하게 여겼던 것이 만지고, 움직이고, 싸우는 자유로운 게임을 만들자는 것이었기 때문에 스토리에 비중을 두지 않은 것이다. 실제 플레이 시에도 이러한 점을 염두에 둔다면 굳이 스토리 라인에 얽매이지 않는 자유로운 기분을 느낄 수 있을 것이다.

「젤다」 특유의 시스템이란?

3D게임에는 당연히 있어야할 자유도, 누구나 알기 쉬운 조작감. 이 두 가지를 함께 살리기 위한 「젤다」만의 독자적인 시스템이 있다고 한다. 과연 이 시스템의 비밀은?

3가지 액션 시스템!

3D로 제작되기 때문에 「마리오」에서의 노하우가 많이 활용되었을 거라고 생각하기 쉽지만 실제로 게임 시스템에 있어서 「젤다」와 「마리오」는 확실히 구분된다. 「마리오」는 액션 게임, 「젤다」는 어드벤처 게임으로. 똑같이 3D로 표현되기는 하지만 제각각의 특성을 가지고 있다. 그것을 단적으로 보여주는 것이 'Z주목 시스템'과 '평행이동', '오토점프 시스템'이다. 액션이 주류를 이루는 「마리오」와는 달리 필요한 때만 전투를 행하는 「젤다」에게 지나치게 자세한 움직임은 불필요하다고 본 것이다. 'Z주목 시스템'의 경우, Z버튼을 누르는 것만으로 적을 항상 포착하고 있는 상황에서 전투에 들어가게 된다. 만일 「마리오」처럼 방향키의 움직임만으로 적을 시야에서 놓쳐버린다면 전투의 난이도는 상당할 것이다. 한 번 전투를 할 때마다 사력을 다해야 한다면 게임이 지겹게 느껴지는 것은 당연한 것! 때문에 유용하면서도 쉽게 게임을 풀어나갈 수 있는 시스템을 필요로 할 수 밖에 없는데 「젤다」에서는 '평행이동'과 '오토점프' 같은 시스템으로 어느 정도 만족을 시켜주는 것 같다.

●Z주목 시스템

●평행이동

●오토점프

요정 나비의 등장은?

「젤다」를 해보면 알겠지만 링크의 주위에 요정이 하나 맴돌고 있다. 바로 새로운 시스템의 열쇠를 쥐고 있는 요정 나비! 나비는 링크의 현재 위치나 수상한 장소 등을 알려주는 네비게이션을 담당한다(그래서 이름이 나비인가?). 역시 3D게임으로 바뀌면서 유저들의 수월한 게임 진행을 돕기 위한 필수 불가결한 존재다. 「마리오」의 경우는 스테이지를 헤매는 것이 게임의 일부분이겠지만 「젤다」의 경우에는 시간 낭비 이상의 의미가 없기 때문이다. 물론 난이도를 지나치게 하향 조정한 것일 수도 있겠지만…. 그 이외에도 나비는 단순히 갈 길만을 가르쳐주는 것이 아닌 하나의 캐릭터로서의 성격도 부과되어 있다고

본다. 개발 당시에는 링크와 젤다 사이에 삼각관계를 만드는 캐릭터로까지 부각되었다고 하는 뒷이야기도 있는데…. 64DD대응의 「젤다」가 나온다면 준 히로인급의 캐릭터가 될지도 모른다는 사실!

◀링크의 동반자 요정 나비

◀선 안내역이자 나와 함께 할 수 있는 가치

비밀! 비밀! 「젤다」에 감춰진 정보!

여느 「젤다」시리즈와 마찬가지로 이번 작품에도 여러 가지 감춰져있는 비밀이 많이 있다. 감춰진 비밀을 파내는 재미 또한 끝내주지만, 위험을 무릅쓰고 유저들을 위해 공개하는 이 정보들을 통해 「젤다」를 보다 재미있게 플레이 해보도록….

하트 조각은 전부 몇개?

하트는 모두 20개로 이루어져있다. 이중 3개는 기본적으로 주어지고 8개는 던전에서 얻게된다. 그렇다면 모이는 하트는 11개. 나머지 9개는 감춰진 하트다. 1개당 4조각이므로 총 36개의 하트 조각이 숨어있는 셈. 숨어있는 것까지 공개한다면 너무 시시하니, 자! 열심히 구르고 달리자.

1/4조각 하트가 4개 모이면 하나의 하트로, 이렇게 되면 라이프 1개가 증가한다.

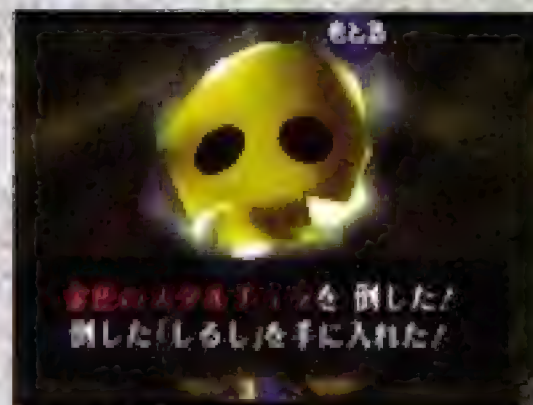
총 플레이 시간은?

「젤다」에 있어 플레이 시간은 그다지 중요하지 않다. 미니게임에 빠지게 된다면 영원히 클리어하지 못할 수도 있을 것이다. 그래도 성질 급한 유저들을 위해 정식은 아니지만 어느 정도 통일성 있게 공개된 정보를 제공한다. 일본의 개발 스텝 중 이건 인간으로서는 거의 불가능하다고 할 정도로 경이로운 플레이 기록을 가지고 있는 이가 있어 알아본 결과 플레이 시간은 단 7시간! 하지만 한가지 분명한 사실은 클리어 타임이 표시되지 않는다는 사실! 그러니 믿거나 말거나…. 보통 게임을 즐긴다는 유저라면 대략 엔딩을 보기까지의 플레이 시간은 60~70시간 정도이다.

게임오버 회수는 기록되는가?

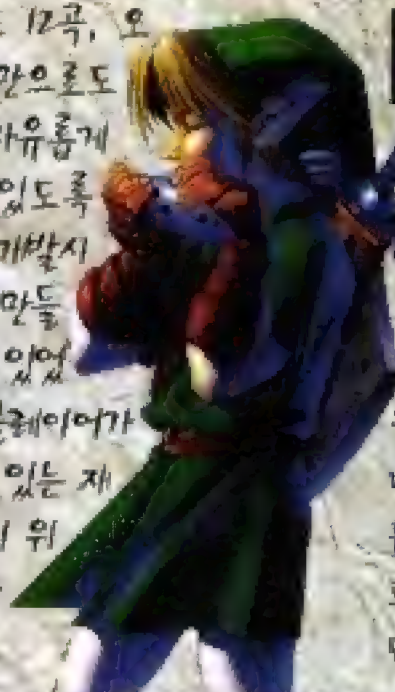
게임오버 회수는 시리즈의 특성상 빠짐없이 기록이 된다. 하지만 자신이 완벽하다고 자신 있게 클리어 했다고 해서 어떠한 보너스가 주어지는 것은 아니다. 즉, 게임진행에는 아무런 변화가 없다는 사실!! 그러니 호흡조절이 안될 정도로 압박감을 갖거나 날밤 새며 힘들게 플레이는 하지 않도록!! 건강을 지켜야죠!!

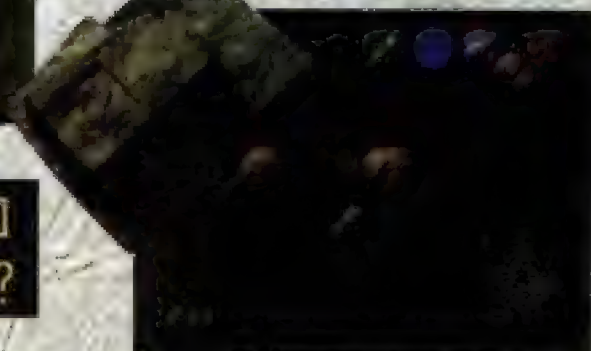
황금 스탈츄의 수는?

황금 스탈츄의 수는 모두 100개다. 이 100개를 다 모은다면 뿌듯한 감도 들고 여러 가지 좋은 일도 발생하겠지만. 지나친 욕심은 금물! 일단 30개를 모으면 「거인의 지갑」을 얻을 수 있다. 처음에는 30개를 목표로 정해두자. 다시 한번 말하지만 반드시 마음을 비워야 한다. 사실 황금 스탈츄의 수가 50개를 넘어간다 해도 그다지 플레이어에게 도움을 주지는 못한다(믿어주세요). 하지만 난 완벽주의자!!라고 자부하는 플레이어라면 끝까지 반항해 100개를 모으겠지만, 좋다. 만약 100개를 다 모은 플레이어가 있다면, 정말 물쓰 듯 돈을 뿌리고 다닐 수 있을 것이다. 그런 기분을 느껴보는 것도 괜찮지(현실에서는 거의 불가능한 내팔자여). 하지만 후반부로 가면서부터는 발견하기가 꽤끔 힘들 것이다. 그래도 돈 쓰는 재미를 맛본 이라면 기필코! 필살코! 기를 쓸 테니 힌트를 제공하도록 한다. 후반부로 가서는 황금 스탈츄를 소리로 찾거나 밤에 나돌아다니면 조금은 힘들이지 않고 찾을 수 있을 것이다.

적당히 모으자

도대체 오카리나가 가지고 있는 비밀은 뭐란 말인가?

오카리나는 게임진행에 있어서는 절대 빼놓을 수 없는 것으로 게임진행과 여러 가지로 밀접한 관계를 가지고 있다. 플레이를 하다보면 뭇은 상상치도 못한 장소에서 유용하게 쓰일 때도 있을 것이다. 잠깐! 예를 들자면 소 앞에서 에보나의 멜로디를 연주하면 우유를 얻을 수 있다거나, 하이리아 호수의 죄수아비 형제에게 멜로디를 들려주면 여러 가지 정보를 얻을 수 있는 등. 이 이외에도 쓰임새가 무궁무진해 오카리나 연주를 배우지 않고서는 진원을 꺼야하는 비극적인 상황에 부딪힐지도 모른다. 좀 머리가 된다면 게임에 등장하는 다양한 멜로디를 암기해두자. 멜로디 암기 후의 플레이와 하나하나 찾아가며 하는 플레이에서는 시간적인 면에서나 인내력적인 면에서도 당신은 테스트의 대상이 될 것이다. 굳어 있는 머리에 지금부터 기름칠을?

–전하는 말씀!! 이 게임에는 준비된 곡만 해도 12곡, 오카리나 자체만으로도 플레이어가 자유롭게 연주할 수 있도록 되어 있다. 개발자 자동 연주를 만들자는 의견도 있었다고 하나 플레이어가 직접 즐길 수 있는 재미를 더해주기 위해 삭제했다는 이야기.

진동 팩이 있다면 쉽다?

황금 스탈츄를 열심히 모아 얻은 보너스 돌. 아이템 중 이것이 있다면 진동 팩을 연결해 보자! 수상한 지점이나 미처 깨닫지 못한 비밀이 있는 장소에 다다르면 진동 팩으로 부터 반응이 올 것이다(몰랐지?). 이런 장소에는 당연 황금 스탈츄나 하트 조각이 숨어있겠지! 뭐하고 있나? 빨리 진동 팩을 연결시켜야지.

엔딩은 하나뿐?

이번의 「젤다」는 획일적인 진행이 아니어서 자칫 잘못하면 진정한 엔딩을 볼 수 없는 경우도 있다. 일단 멀티 엔딩은 아닌 듯. 게다가 준비되어 있는 이벤트 중 1/3 정도는 엔딩과 전혀 상관없는 것이고, 플레이어에 따라서는 에보나에 타지도 못한 채 엔딩을 보는 경우도 생기니 당황하지 말라. 에보나에 올라탄 채 화려하게, 멋떨어지게 점프도 해보고 신나게 달려보는 게 일반적인 엔딩장면이지만, 비록 클리어를 했어도 에보나를 바라만 보아야하는 서글픈 엔딩의 주인공도 데어날 수 있다는 사실. 지금 피식~~~~웃고 있는 당신! 비극의 주인공이 당신이 될지도 모른다. 엔딩을 공개해버린다면 재미가 반으로 뚝 떨어지겠지. 자! 화려한 예술 작품을 관람하기 위해서라도 열심히….

나비의 비밀?

게임을 진행하다 보면 가끔 나비 무리가 떼를 지어 날아오는 경우를 볼 수 있을 것이다. 이때 데크의 곤봉으로 나비 무리를 마구 때려보라. 그러면 곤봉 주위에 나비들이 모여들게 된다. 그리고 유유히 나비 무리에서 떨어지면 곤봉 주위를 날고 있던 나비 중 하나가 요정으로 바뀐다. 요정 입수법이 이렇게 간단할 줄은 몰랐겠지.

뒷이야기 그리고 64DD의 「젤다」

제작 과정에 있어서 스토리나 기술적인 면에 감춰진 뒷이야기, 그리고 64DD로는 어떤 「젤다」가 나올 것인가?

시대순으로는 언제쯤 이야기인가?

「젤다」시리즈는 알다시피 그다지 스토리에 큰 비중을 두지 않았다. 그래서 일까? 기본적으로 모든 시리즈가 저마다 독립된 이야기로 구성되어 있다. 등장 인물 링크 역시, 모든 시리즈에 걸쳐 동일 인물로 나오는 것은 아니다. 단지 그 가문, 가디언 가문의 자손들이 링크라는 이름으로 대표되는 것일 뿐이다. 젤다 공주와 가논 역시 마찬가지다. 그래도 굳이 시간적 순서로 시리즈를 나열해 본다면 순이다. GB판은 외전적인 이야기인 셈이라 제외한다

OSFC판 「신들의 트라이포스」

디스크 시스템 최초의 FC 「젤다의 전설」O

O FC 「링크의 모험」

ON64판 「시간의 오카리나」

「젤다」는 N64 최고의 기술로!

기술적인 면에서 「젤다」는 여러 가지 새로운 시도가 있었다. 액션·RPG 게임으로는 드물게 모션 캡처를 사용하기도 했고, 스킨 애니메이션이라는 기술을 도입하기도 했다. 덧붙이자면 스킨 애니메이션이란 물체의 표면을 실물처럼 매끈하게 처리하는 기술을 말하는데, 폴리곤은 무수한 삼각형의 집합이라서 각이 없는 피부 같은 부분은 표현하기가 매우 힘들다. 하지만 이 기술을 이용한다면 부드러운 곡면의 표현에 있어서 아무런 문제없이 완벽한 표현이 가능하다.

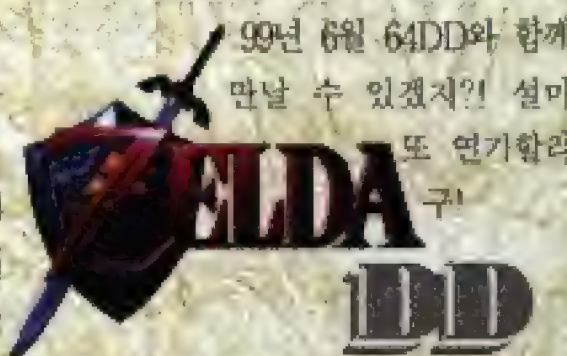
O공포에 떨고 있는 젤다 공주. 캬~~~~~~ㅋ

이게 보통일이 아니야. 어찌지!O

그 외에도 다양한 기술이 도입되어 있는데 그 중에서 주목할 만한 것이 'VR모드'. 이것은 2D로 표현된 화면 위에서 3D 캐릭터가 움직일 수 있도록 한 것으로 기존의 배경처리와는 원근감이나 입체감 면에 있어서 차원이 틀리다. 2D화면 위에 3D캐릭터가 움직여야 하므로 가상의 3D좌표를 설정해서 이것저것 계산해야 하지만 N64라면 문제없다. 위에서 말한 스킨 애니메이션의 소화능력을 보라. N64의 연산처리 능력이 돋보이는 한마디로 끝내주는 기술이 아닌가?!

기본적으로 'VR모드' 사용O

64DD의 「젤다」!

애초에 64DD로 발매될 예정이었던 「젤다」가 ROM카트리지의 N64로 발매됐다고 해서 64DD판이 나오지 않느냐? (그건 아니지). 이미 개발에 착수하고 있다는 64DD판 「젤다」 그 정체는 N64판의 마스터 디스크! N64 ROM카트리지를 꽂은 채로 64DD의 디스크를 연결하면 「젤다의 전설 -시간의 오카리나 DD-」가 되는 것이다! 기본적으로 달라지는 것은 없지만 N64판을 클리어한 유저들을 위해 새로운 던전 등이 추가되고, 난이도 또한 상당히 높아진다고 전해지고 있다. 「젤다의 전설 -시간의 오카리나 DD-」, 99년 6월 64DD와 함께 만날 수 있겠지?! 설마 또 연기할라구!

ZELDA DD

걸작의 대명사
역대 젤다의 전설

I 보지 못했던 전설의 문, 모든 것은 여기에서 시작했다!

■ 젤다의 전설

패미컴 디스크 시스템
1986년 2월 21일 발매
(후에 패미컴용으로도 발매)

디스크 시스템용 소프트 제 1탄, 패미컴 최초의 본격적인 RPG게임으로 액션 RPG라는 장르를 확립한 게임이다. 플레이어는 주인공인 링크가 되어, 세계에 흩어져 있는 트라이포스의 조각을 찾아 광대한 대지를 모험하며 이 지하에 펼쳐져 있는 미궁을 공략한다. 링크는 여행을 하면서 무기와 도구를 찾아가며 점점 성장하게 된다. 링크의 여행목적은 9번째의 미궁에 살고 있는 대마왕 가논을 쓰러뜨리는 것! 당시에는 이 게임으로 RPG에 입문하는 게이머가 많았기 때문에 난해한 부분에서는 포기하는 유저가 속출했다. 무엇보다는 이 소프트는 '숨겨진 젤다'라고 하는 어려운 모드가 숨겨져 있던 것으로 화제를 불러 일으켰다. 그래서인지 이 당시에는 힌트를 알려주는 전화 서비스까지 개설되었다고 한다.

※ 채용되었던 시스템과 설정
- 4방향 스크롤
- 검의 공격
- 하트를 통한 라이프 증가
- 요정
- 나는 도구
- 폭탄

II 전작의 인기에 응해 새로운 모험의 세계 등장!

■ 링크의 모험

패미컴 디스크 시스템
1987년 1월 14일 발매

전작에서부터 수년이 지난 후의 이야기를 다루고 있는 작품으로 마법에 걸려 깊은 잠에 영원히 빠져있는 젤다 공주를 구출하기 위해 링크는 또 다시 모험을 떠난다. 하이랄의 대지에 있는 6개의 신단. 그 위에 놓여 있는 석상에 크리스탈을 집어넣어야만 모험의 길은 한걸 수월해 진다. 하지만 모험의 길은 멀고도 험한 것! 가논 군단이 링크를 가만히 둘리가 없지. 가논 군단과의 멋진 한판 승부. 「링크의 모험」은 전작의 시스템과 세계관을 계승하면서 여러 가지 새로운 시험을 시도해서 당시의 게임 팬들을 기쁘게 했던 작품이다. 두드러진 특징은 화면구성으로 통상은 전작과 같이 위에서 내려다보는 타입이었지만, 마을이나 던전에 들어가면 옆에서 보는 시점으로 변한다. 게다가 개성적인 레벨업 시스템. 경험치의 개념이 도입되어서 일정 수치에 도달하면 공격력, 마력, 체력 중 하나를 플레이어가 골라 올릴 수 있었다. 한마디로 액션성과 RPG적인 요소가 잘 융합된 작품이라 할 수 있다.

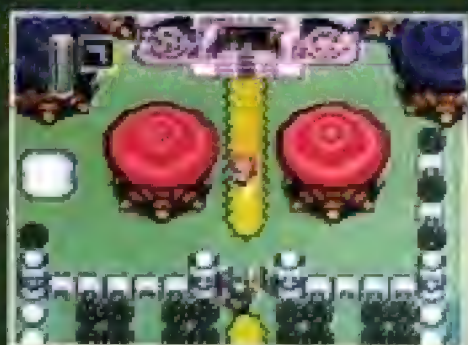
※ 채용되었던 시스템과 설정
- 횡스크롤 액션
- 마법
- 검기의 다양화

ZELDA

ZELDA

Ⅲ 슈퍼 컴보이의 걸작 중 완벽한 예술 작품

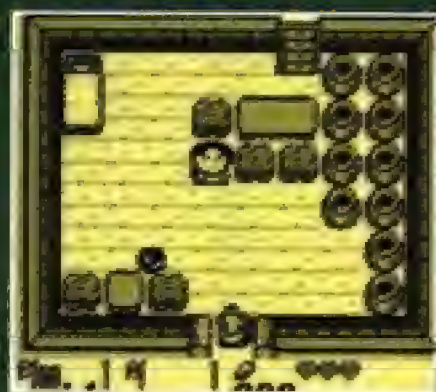
■젤다의 전설 -신들의 트라이포스-

슈퍼 컴보이용
1991년 11월 21일 발매

주인공 링크가 붙잡힌 젤다 공주를 구하기 위해 하이랄 지방을 모험하고, 마왕 가논과 대결한다는 기본 스토리를 바탕으로 슈퍼 컴보이용으로 재구성된 작품이다. 가장 눈에 띄게 바뀐 부분은 그래픽적인 면으로, 링크의 다양한 표정, 비에 젖은 하이랄 대지, 얼어붙은 얼음의 던전 등이 화려하게 묘사되었다. 또한 헤엄을 치거나 대쉬를 하는 등 여러 액션이 추가되어 액션 게임으로서의 요소를 고루 갖춘 완벽한 작품이다. 한편, 빛과 어둠의 닮지 않은 두 개의 세계가 있어 각각의 세계에서 행동한 것이 다른 세계에 영향을 미치게 되는 RPG적인 요소가 있어 흥미를 더욱 돋구어 주었다. 게다가 무엇보다 재미있었던 것은 마을마다 준비되어 있는 미니 게임이다. 이것은 모험의 긴장을 풀어주기에 충분했다.

채용되었던 시스템과 설정
- 전 방향 스크롤
- 회전베기
- 100마리 닭의 무시무시한 공격
- 풀베기
- 훅 샷
- 빈병

Ⅳ 드디어 「젤다」가 미니 컴보이로 등장

■젤다의 전설 -꿈꾸는 섬-

미니 컴보이(GB)용
1993년 6월 6일 발매

탑 뷰 방식의 화면 구성, 적과의 전투, 던전의 탐색 등의 게임 시스템은 전작과 거의 유사하다. 즉, 전작의 스케일을 그대로 옮겨서 본격적인 RPG를 즐길 수 있는 게임이 바로 이것이다. 그러나 스토리 전개가 전작과는 크게 달라졌는데, GB판의 스토리 전개상의 무대는 하이랄 성이 아닌 남쪽의 작은 섬이다. 주인공은 물론 링크지만, 모험의 목적은 젤다 공주를 도우기 위해서도, 가논과 싸우기 위해서도 아니다. 가논과 싸운 뒤 링크가 탔던 배가 침몰해 이 섬에 도착했다는 설정으로 게임은 시작된다. 배 침몰시 검을 잃어버린 링크는 우선 이 섬을 모험해 보기로 한다.

채용되었던 시스템과 설정
- 4방향 스크롤
- 악기
- 포켓 프린트 대응

Ⅴ 일본 전국의 유저가 열중했던 리얼타임 위성방송 버전!

■젤다의 전설

사테라뷰용
1995년 방송

사테라뷰는 위성방송으로 슈퍼 컴보이용 게임을 수신해서 즐기는 시스템이다. 시험판 작품이나 오리지널 작품 등의 다양한 타이틀을 수신할 수 있으며, 젤다의 전설도 그 중 하나였다. 기본적으로는 시리즈의 첫 번째 작품. 그러나 위성방송을 이용한 이벤트는 독특했다. 전 유저가 오후 6시에 채널을 맞추고 리얼타임으로 보내는 데이터와 음성방송을 받아서 게임을 진행하는 식이었다. 즉, 프로그램은 드라마가 방송되고, 그 내용에 맞추어 "6시 12분에 요정이 나타나니 어디어디로 와라"라는 형식으로 전개된다. 동시에 몇 명이라도 이벤트에 참가할 수 있어서 연계성이 매우 높았다. 마지막으로는 제한시간내에 미로를 어디까지 클리어 했는가를 겨룬다. 플레이어는 진행상황을 나타내는 패스워드를 가지고 응모, 성적우수자에게는 상품을 주었다.

Ⅵ 게임 사상 최고의 조작법을 채용한 3D 세계로의 모험

■젤다의 전설 -시간의 오카리나-

닌텐도64용
1998년 11월 21일 발매

우선 스토리상으로 살펴보면 이번작 「시간의 오카리나」의 특징은 혼자서 하는 젤다에서 여럿이 하는 젤다로 탈바꿈했다는 점이다. 전작까지의 젤다가 거의 링크 혼자만의 독무대였다면, 이번 작품은 다양한 서브 인물들과 함께 이야기를 이루어 나간다. 즉 서브인물들의 개성이나 스토리에서 차지하는 비중이 전작에 비해 커졌다고 볼 수 있다. 그리고 사운드나 그래픽에 있어서는 여태까지 나온 액션 · RPG중에 최고라고 봐도 무리가 없을 것이다. 부드럽고 선율이 좋은 음악, 깔끔하면서도 막힘이 없고 부드러운 그래픽은 정말 아무리 칭찬을 해도 모자란다. 그리고 연출면에 있어서도 많은 점수를 주고 싶다. 특히 보스와의 대전은 마치 스펙터클 영화를 보는 듯한 기분이 들게 해준다. 기본적인 인터페이스나 구성면에서도 매우 훌륭하다. 게다가 Z버튼 주목 시스템은 여태까지 3D RPG나 어드벤처에서 느꼈던 불만을 말끔히 해소해 주는 데 큰 역할을 했다. 그리고 난이도나 플레이 분량, 숨겨진 아이템이나 이벤트 역시 대폭 파워 업을 했다. 난이도 역시 대강하다가는 절대로 못 풀 요소들이 산재해 있고, 플레이 분량도 50-60 시간 정도로 대폭 늘어났다. 그리고 숨겨진 요소 역시 엄청나다! 라는 말이 나올 정도로 많이 배치해 놓았다. 모든 면을 봐서 N64는 물론 액션 RPG를 대표할만한 대작임에 틀림이 없다.

채용되었던 시스템과 설정
- 3D 스크롤
- 오카리나의 멜로디
- 어린시절, 성인시절의 시간적 이동
- 승마, 가면

꿈꾸는 섬이 DX로 환생

■젤다의 전설 -꿈꾸는 섬 DX-

미니 컴보이 컬러용
1998년 12월 12일 발매

미니 컴보이용으로 나온 「젤다의 전설-꿈꾸는 섬-」. 다른 작품과는 달리 분위기가 대체적으로 밝고 동화적인 분위기가 물씬 풍긴다. 충실한 던전 구성, 기념촬영이라는 새로운 요소, 그리고 SFC판에 뒤지지 않는 다양한 아이템과 추가된 구성으로 많은 인기를 끌었던 GB판이 GB컬러로 변신 「젤다의 전설-꿈꾸는 섬 DX-」라는 타이틀로 돌아온다. 새롭게 변신한 이번 컬러 대응판에서는 독특한 새로운 모드가 등장, 눈길을 끌고 있다. 그건 바로 기념사진 모드! 모두 12장까지 저장이 가능하며 특정한 장소에서만 찍을 수 있다는 조건이 붙어있다. 그리고 새로운 아이템으로서 '옷'이 등장했고, GB컬러만의 새로운 던전이 추가되어 전작을 즐겼던 유저라도 반드시 새로운 기분으로 색다른 재미를 만끽할 수 있으리라 본다. 당연한 얘기지만 추가된 던전의 보스와 몬스터들은 모두 오리지널 캐릭터들이다.

채용되었던 시스템과 설정
- 4방향 스크롤
- GB컬러 대응
- 기념사진 모드

이색 이벤트

포켓 포토제닉

독자 여러분! 안녕하세요. 올해 크리스마스는 화이트 크리스마스가 될 것 같지 않나요? 잠에서 깨어나 창밖을 내다보았을 때 온 세상이 하얗게 덮여있다면… 이건 구구리가 받고 싶은 크리스마스 선물이에요. 눈부실 정도의 새하얀 눈!! 올 크리스마스도 변함없이 정든 사무실에서 긴긴 밤을 지새우겠죠. 누군가 곁에서 당근이지!!라고 외치는군요. 서글퍼집니다. 구구 절절히 서두가 너무 길었나 봐요. 자 본론으로 들어가서 이 코너는 처음으로 꾸며보는 페이지라 반응이 어떨지 궁금하군요. 하지만 힘닿는데 까지(?) 노력해서 정성껏 꾸며보겠습니다.

난 뜨고야 말았다!!

영원팬상

게임챔프 광고 시리즈 Ⅰ

"게임이 잘 안 풀리잖아. 공략을 봐야겠군. 챗!!"

"아니 뭐 이런 책이 다 있어? 공략이 제대로 안 되었군. 에잇. 없애버려."

"뭐? 챔프? 이 책도 뻔하겠지 뭐. 속는 셈치고 한번 보자."

"아하! 공략이 이렇게 완벽할 수가! 역시 챔프가 최고다!!!"

게임챔프 광고 시리즈 Ⅱ

"하하하…호호호…낄낄낄… 우와~~~~"

"저 누나가 뭘 보길래 저렇게 웃지? 누나! 뭘 보는 거야?"

"내가 보는 것 말이지~~~~" "으아~~~~~~~쇼킹"

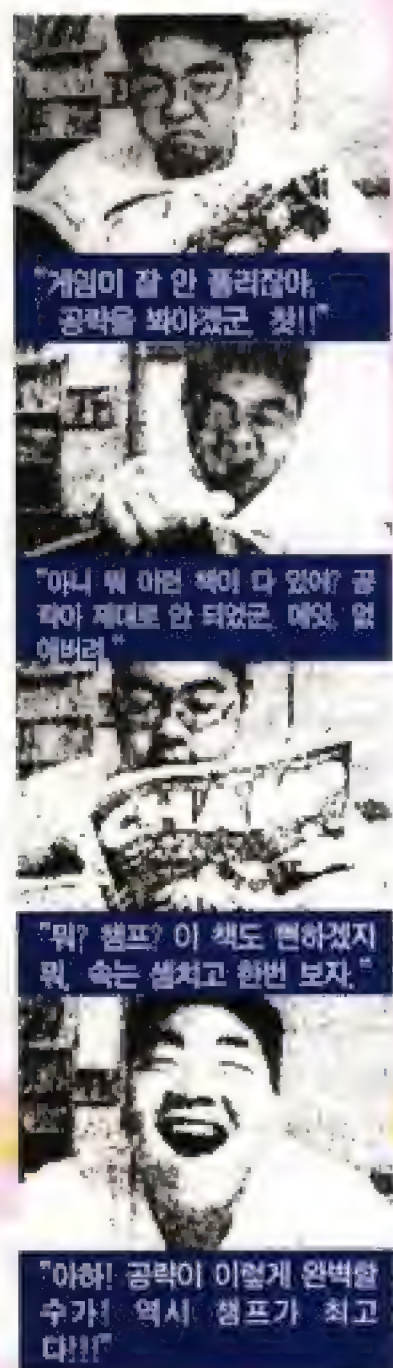
"게임챔프" 10월호 절찬 판매중(곧 게임파워로 변경된대요)

게임챔프 광고 시리즈 Ⅲ

"세상엔 두가지 게임잡지가 있다."

"바꿔주는 게임책"

"절대 안바꿔주는 게임책"

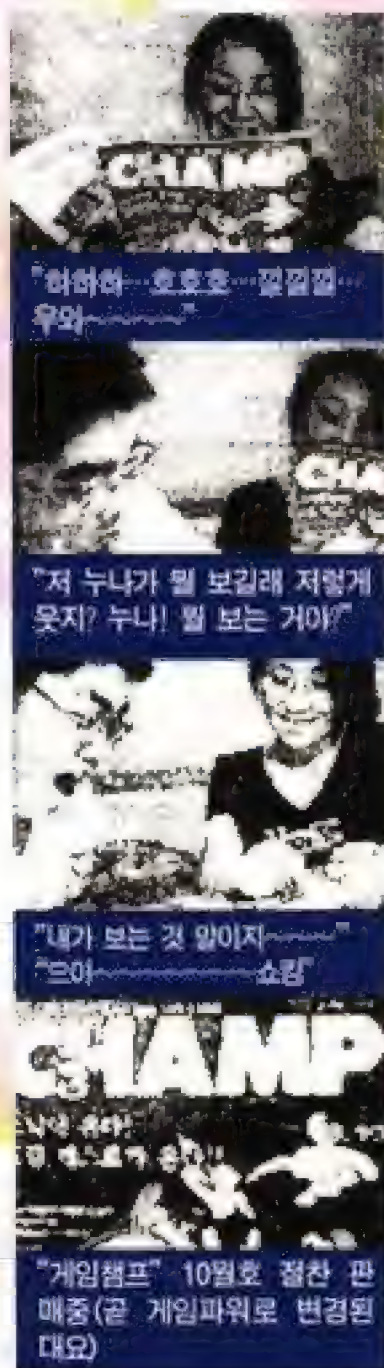
"게임챔프는 절대 안 바뀌줌니다. 왜? 2년후에 봐도 재미있으니까"

① 장점

공략이 완벽하다

게임챔프가 게임파워로 바뀐다구? 이름이 바뀌어도 난 영원한 게임파워 팬이닷!!

② 장점

남녀 노소 구분이 없다

③ 장점

내용이 재미있고 알차다

구구리: 한영군의 광고 시리즈 한마디로 끝내주는군요. 파워 제작진들의 입을 쩌~~~~~억 벌리게 할만큼 완벽 그 자체였습니다. 또한 게임파워의 영원한 팬으로 남길 바라는 마음에서 영원팬상을 준비했습니다. 비록 제호는 파워로 바뀌었지만 그 외에 달라진 것은 없습니다. 다만 파워 제작진들은 항상 새로움을 추구하기 위해 오늘도 열심히 뛰고 있다는 것만 알아주십시오. 한영군과 같은 영원한 팬들이 있기에 저희 파워도 존재한다고 믿고 있습니다.

재치상

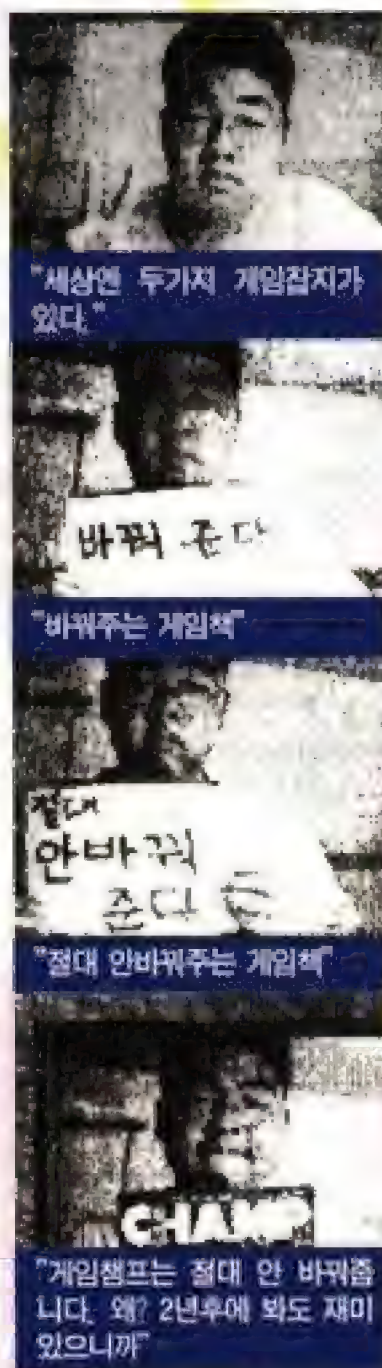
ポケットモンスター

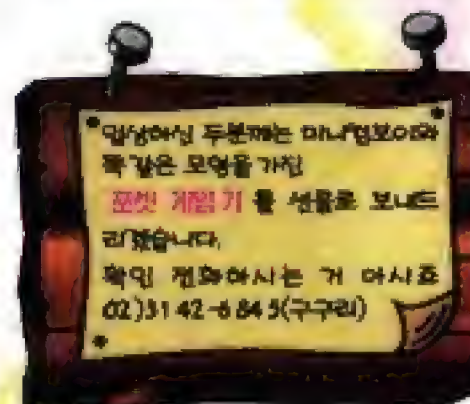
그는 한때 불량소년이었다. 일명 '해로운'

하지만 아무리 불량소년이라도 그에게는 긴긴 방황의 시간이 찾아왔고, 고통과 악몽에 시달리며 하루하루를 힘겹게 보내고 있었다. 당시 그는 '괴로운'이라 불리어졌다

구구리와의 만남을 가지면서 그는 하루아침에 확~~~~~바뀌다. 사람이 이렇게 까지 달라지나??그에게는 '즐거운'이라는 이상야릇한 이름이 붙여졌다

Pocket Camera

완전히 뽕 갔음! 누군가가 '참으로 이렇게 변했구나!' 라고 이야기했지만 과연 그럴까? 어쨌든 현재 그의 이름은 '이로운'!! 앞으로 그에게 있어 더 이상의 변화는 없을 것이며 이 이름 또한 영원하리라(THE END)

구구리: 자신의 이름을 활용한 스토리전개와 깔끔한 사진으로 자신만의 개성을 살렸기에 이로운군에게는 재치상을 드립니다. 앞으로도 포켓카메라의 무궁무진한 세계를 모험해보시고 나름대로의 작품을 만들어서 언제든지 보내주세요. 기대하고 있겠습니다.

입상하신 두분께는 미니월보이와 똑 같은 모양을 가진 포켓 게임기를 선물로 보내드리겠습니다.
확인 전화하시는 거 아시죠
02)3142-6845(구구리)

홍보가 잘 되지 않았나 봐요. 사실 기대가 엄청났거든요. 게임파워 독자분들의 숨은 재능을 맘껏 펼칠 수 있는 기회가 될 줄 알았는데… 하지만 나름대로 개성을 최대한 살려 열심히 해서 보내주신 분들도 다수 있어 전 만족합니다.
이 코너는 매달 실리는 고정 코너는 아닙니다. 하지만 앞으로 계속해서 4명 이상의 작품들을 받을 예정이오니 많은 관심 부탁드리구요, 멋진 작품들이 모이는 대로 푸짐한 선물과 함께 공개하겠습니다.

ARC

반-File

게임산업 발전은 게이머가 우대받는 시기부터!!

허우진 기자

국내 '금전소비형' 오락형태로 게임기가 들어오게 된 시기는 60년대 후반 경이다. 당시 주류를 이루었던 게임기도 빠칭코와 핀볼 등으로 미군부대내에서 일부 국내인만이 할 수 있는, 일부 상류층들만이 이용하는 시설이었다. 그 후 78년 타이토의 '인베이더'의 대히트에 힘입어 국내에도 서서히 '오락실'이라는 형태를 갖춘 업소용 게임장이 생기기 시작했다.

그로부터 업소용 게임은 정부의 일관된 규제정책 속에서도 쇠퇴와 발전의 행로를 거듭, 현재에 이르게 되었다. 과거 음침하고 비행 청소년의 온상으로 여겨졌던 오락실은 현재 대형화·첨단화를 지향, 대규모 테마파크 사업으로 발전하였으며, 롯데세가를 비롯해 현대세가, 삼성 등 대기업의 대대적인 참여 의사 발표로 드디어 게임은 본격적인 멀티미디어 산업으로 각광받기에 이르렀다. 10년이면 강산도 변한다는 옛 속담이 있다. 강산도 변했고, 컴퓨터게임장도 '오락실'에서 '테마파크 산업'이라는 거창한 이름으로 변했다. 그러나 전혀 변할 것 같지 않았던 음침한 오락실을 변하게 한 20여년의 세월 속에서도 굳건히 변화의 물결을 거부하는 사람들이 있다. 오락실은 여전히 50원짜리 오락실이고, 오락실 출입은 아무 것도 모르는 코흘리개 초등학생이라는 국내 업소용 게임 수입상들의 굳건한 신념. 이 변할 수 없는 신념은 세월의 변화를 거부한 채 자꾸만 역행의 길로 가고만 있다.

따라서 이들에 있어서 최종 소비자는 오락실 주인이지 게임을 즐기는 게이머는 전혀 아니다. 신종 게임이 나와도 게임을 알아야 할 대상은 오락실 주인이지 결코 게임을 즐기는 게이머는 될 수 없다는 주의이다. 지극히 물건만 팔면 된다는 '장삿군'의 사고이다. 일본 게임 5대 대 메이커 중의 하나인 남코와 한번은 이런 일이 있었다. '타임 크라이시스2'가 초기 발매되었을 무렵이었는데 기계 가격이 워낙 고가이다 보니 동네 오락실마다 있는 게 아니었다. 있다고 해도 직접 들어가서 확인해 보지 않으면 그 오락실에 있는지 없는지를 알 수가 없어 불평을 호소하는 독자들이 있다는 얘기를 남코의 판매 촉진과 한 직원과 전화 통화중 지나가는 소리로 건넨 적이 있다. 이에 작안 '소울 칼리버'부터 남코는 게임 캐릭터 디자인을 한 원안자가 직접 스티커를 제작, 남코 게임이 설치되어 있는 오락실은 문에 그 스티커를 붙여 게이머들의 편의를 도모해 줬으면 좋겠다는 내용의 협조문을 수입상에 보낸 적이 있다. 이렇듯 게이머의 작은 소리에도 귀기울이는 마음자세가 게이머를 소중히 여기는 자세라고 할 수 있다. 수요가 있어야 공급이 있다. 또한 새로운 것에 대한 무한한 추구는 역으로 새로운 것에 대한 무한한 창조의 원동력이 되는 것이다. 신작 게임이 국내 들어와도 정작 게이머에게는 쉬쉬한 채 왜 철지난 상가만 문지방이 닳도록 들락날락 하는지. 어차피 검증을 받아야 할 대상도 게이머이며, 그들을 돈방석에 앉혀줄 당사자들 역시 게이머인데도 오로지 철지난 유통상에게만 목을 매고 있다. '장삿군의 논리'는 과거의 게임 역사가 보여줬듯이 결코 국내 게임산업의 발전을 가져 올 수 없다. 게임을 즐기는 대상은 더 이상 '코흘리개' 초등학생도 아니며, 아무 게임이나 동네 오락실에 있는 것밖에 즐길 줄 모르는 '바보'는 더더군다나 아니다. 유명한 게임 제작자들이 '봄'을 즐겼던 '코흘리개'였던 것을 생각한다면 '바보'는 확실히 아니었던 것 같다.

게이머들이 진정으로 대우받는 시기!! 그 시기는 반드시 와야만 된다. 국내 게임 산업의 진정한 발전은 게이머가 제 목소리를 높일 수 있는 그 때가 바로 국내 게임 산업 발전의 시발점이라 해도 과언이 아닐 것이다.

YES, WE HAVE!

SOULCALIBUR

다시 새로운 모험이 시작된다!!

건틀렛 레전드

'아타리'라고 하면 매니아틱한 게임성이 매력인 유명한 메이커. 그런 아타리의 액션 · RPG「건틀렛」이 다수 동시 플레이 폴리곤 게임이 되어 부활한다.

▶제작사: 아타리 ▶장 르: 액션 · RPG
▶발매일: 미정

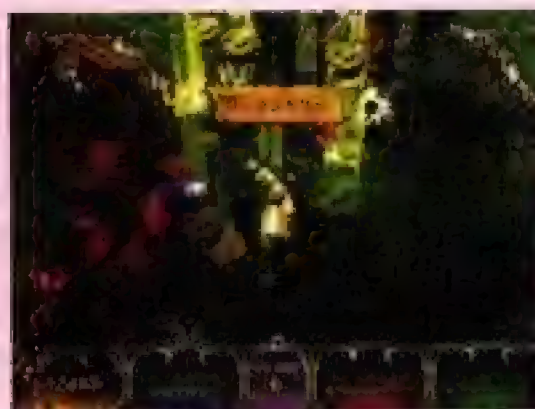
GAUNTLET LEGENDS

동료와 협력해서 월드를 탐색하자

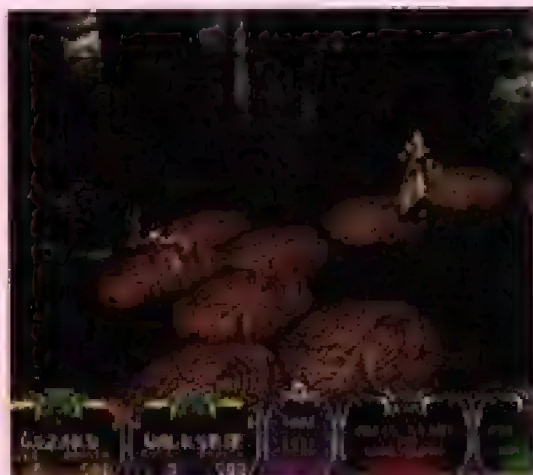
복수로 협력하면서 즐길 수 있는 RPG 폴리곤 액션「건틀렛 레전드」. 사용할 수 있는 캐릭터는 4명. 워리어, 발키리, 이저드, 아처의 4타입 중 자기가 좋아하는 캐릭터를 선택해 사용할 수 있다. 각각 공격력, 방어력, 마법 강도 등이 다르므로 다수로 동시에 즐길 때에는 서로 역할을 생각해 행동하자.

캐릭터 셀렉터 화면

조작은 간단해, 공격은 주로 샷과 마법으로 한다. 샷은 장풍계로 적을 쓰러뜨리면서 진행해 간다. 적의 수는 장소에 따라 굉장히 많아 샷으로는 해결할 수 없을 정도로 적의 수가 많은 장소도 나온다. 거기서는 마법과 터보 어택(특수 공격)의 위력을 보여줄 차례. 이들 공격은 무제한으로 사용할 수 있는 것이 아니므로 중요한 요소에서 사용하는 것이 필요하다. 마법은 아이템 매직 포션 수만큼 사용할 수 있다. 터보 어택은 적을 쓰러뜨리면 게이지가 모여 사용할 수 있다. 또한 적에게 공격받지 않아도 시간에 의해 체력이 줄어들므로 플레이어는 가능한 빨리 탐색해야 한다.

적에게 포위되었을 경우에는 마법으로 전멸시키자. 캐릭터마다 위력이 다르다

이 사진이 터보 어택이다. 각각 캐릭터에 3가지씩 준비되어 있다. 게이지 양에 의해 변화한다

4가지 월드가 플레이어를 기다린다

필드는 산, 숲, 성, 사막 4가지 월드로 되어 있다. 각 월드 중에 몇 가지 면이 있고 각각 클리어해 가면 최후에 보스가 등장한다. 각각의 면 중에는 일방 통행 장소가 거의 없고 자유롭게 왔다갔다 할 수 있다. 최종적으로는 면의 어딘가에 출구가 있어 거기에 도착하는 것이 목적이다. 헤맬 때에는 지면에 표시가 나타나 출구 방향을 가르쳐 주므로 그렇게 어렵지는 않다. 출구는 빛나는 우물같은 장소로, 복수의 플레이어의 경우 전원 동시에 거기에 모이면 다음 장면으로 워프할 수 있다. 각각 월드는 그 월드에 어울리는 분위기를 갖고 있다. 숲이라면 식물들 위를 걷거나, 성이라면 던전풍의 건물의 내부를 진행해 가는 등 다른 세계를 탐색해 가는 재미를 충분히 느낄 수 있다. 그것이「건틀렛 레전드」라는 게임의 최대 매력이다.

숲 스테이지의 맵. 1 스테이지 5 에리어 구성으로 이것이 전 5 스테이지다

○특수 아이템인 투명 안경을 얻으면 보석상자의 내용물이 시간으로 변화하고 있는 모습을 알 수 있다

대 보스, 자니와의 전투. 양손의 검으로 공격해 오는 강적이다

이것이 터보 어택이다

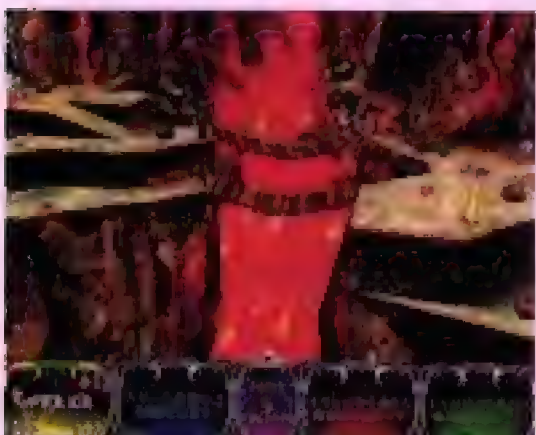
ARCADE

모험자를 기다리고 있는 적 · 함정 · 수수께끼…

각면은 미로형상으로 되어 있으며 다양한 트랩이 도중에 있다. 장해물 트랩으로는 분출하는 불, 날아오는 바늘, 진자같이 크게 흔들리는 도끼 날 등이 있다. 이들에 주의해 체력을 보존하면서 진행해 나가야 한다. 또 필드는 입체적으로 되어 있어 지형 자체에도 함정이 존재한다. 지면에서 밀어 올리는 바닥, 밟으면 나타나는 통로, 엘리베이터 등이 차례로 나타난다.

지면에는 큰 바늘이…

피라미드형의 입체미로

용암이 흐르는 흔들리는 다리. 저기를 반드시 건너가야 하는데…

피라미드를 지나면 사막이 기다리고 있다

들끓는 적을 돌파하자

적은 필드에 맞춰 다양한 타입이 나타나는데, 대부분 '제너레이터'라 불리는 장소에서 나타난다. 또한 적을 오로지 쏘기만 해서는 없앨 수 없다. 즉 이 제너레이터를 파괴하면 적이 나오지 않으므로 일단 수많은 적들이 공격을 할땐 제너레이터의 위치를 파악, 제너레이터 파괴에 우선을 두는 편이 좋을 것이다. 그 밖에 적 중에서도 활을 쏘거나 화약을 집어지고 특공해 오는 무식한 놈들도 있다. 특히 자코이상으로 주의해야 할 녀석이 갑자기 출현하는 고렘과 데스. 고렘은 내구력이 높고 파워가 강하다. 데스는 필드에 숨어서 존재하고 일단 움직이기 시작하면 플레이어를 끝까지 정확히 추격해 온다. 일정 체력을 흡수당하던지 마법이 아니면 쓰러뜨릴 수 없는 공포의 적이다.

수많은 적들이 워리어를 습격해 온다. 굉장히 섬세한 움직임과 안개의 이펙트가 현장감을 높인다

거대한 고렘 2마리가 모험자의 가는 곳을 막는다. 오른쪽 안쪽에 출구가 보인다

산 스테이지에 고브린들과의 전투. 뒤에 보이는 제너레이터를 파괴하지 않는 한 무진장으로 나온다산 스테이지에 고브린들과의 전투. 뒤에 보이는 제너레이터를 파괴하지 않는 한 무진장으로 나온다

피라미드 내의 일면. 바닥에는 다양한 장치가 설치되어 있다

수수께끼의 아이템

「건틀렛 레전드」에는 다양하며 수수께끼에 쌓인 아이템들이 다수 존재한다. 아이템은 필드 중에 떨어져 있거나 점재하는 술통이나 보석 상자 안에 들어 있다. 기본적인 것은 체력 업 식료품 정도. 그러나 그 중에서도 거대화 · 배리어 등 이상한 아이템들이 다수 있다. 아이템 중에서도 최대의 수수께끼가 숨겨져 있는 '석판'을 수집해 가면 무언가가 일어날 것이다.

아래는 용암 그리고 앞에는 다수의 몬스터. 그러나 보이지 않는 보물을 찾아 전진뿐이다

빛에 둘러싸인 모험자들. 무슨 아이템의 효과가 있을까?

ARCADE

패스워드로 성장을 기록

「건틀렛 레전드」는 획기적인 시스템인 성장을 기록할 수 있는 시스템을 채용하고 있다. 최초에 네임 엔트리를 할 때 3행의 숫자를 입력한다. 이것이 패스워드이다. 우선 이것을 기억해 두자. 그리고 게임 중에 적을 쓰러뜨려 가면 자연히 레벨이 올라가고 강력해진다. 그리고 다음 플레이할 때 같은 이름과 패스워드로 하면 지난번 레벨이 올라간 상태에서 시작할 수 있다. 즉 전회 플레이시의 성장 정도를 동체의 하드디스크에 기억하고 있는 것이다. 때문에 같은 동체라면 점점 레벨 업을 시킬 수 있다. 다른 게임센터면 처음부터 키워야 한다. 레벨이 올라가면 걷는 속도와 샷 파워, 방어력 등이 업한다. 그것과 마찬가지로 보스를 쓰러뜨린 지의 여부도 데이터로 보존하고 있다. 매회 레벨 1부터 즐기는 것이 아니라 친구들을 모아 조금씩 레벨을 올려 가는 것이 이 게임의 매력이라고 할 수 있을 것이다.

잠깐 상식 — 비디오게임의 탄생지는 미국

화면을 보면서 조작하는 타입의 게임을 최초로 발매한 것은 미국 아타리사이다. 1972년에 발매된 「퐁」은 TV 화면에 표시된 볼을 라켓으로 결정한 후 봉으로 되받아치는 단순한 게임으로 두사람이 대전하는 것도 가능하고 혼자서 플레이할 때에는 컴퓨터가 상대를 해 준다. 화면을 보면서 손으로 조작하는 비디오게임이라는 장르는 이 「퐁」에 의해 시작된 것이다. 미국에서 발매된 다음해 퐁은 일본에 상륙하지만 미국 정도의 인기는 끌지 못했다. 그러나 같은 아타리사가 76년에 발매한 「브래이크 아웃」이라는 게임은 일본에서도 인기를 끌었다. 「브레이크 아웃」은 라켓으로 결정한 후 봉으로 공을 튕겨 되받아치면 블록이 차례로 없어져 간다. 소위 '블록 부수기 게임'이다. 전국 게임센터에 비디오게임이 보급된 것은 이 「브레이크 아웃」 이후이다.

레이어에 잘 오셨습니다!!

파이팅 레이어

캡콤의 스파시리즈의 아류작 EX를 탄생시킨 아리카가 이번에는 EX와 비슷하되 새로운 게임 「파이팅 레이어」를 소개했다. 비슷하면서도 「파이팅 레이어」만의 독자성을 추구한 3D 격투액션. 초보자를 위한 간단 가이드를 시작한다.

▶제작사: 아리카 ▶장 르: 격투액션
▶발매일: 미정

FIGHTING LAYER

구전되어 내려오는 전설 속의 비밀의 섬…

지구상에는 지도에 표기되지 않는 장소가 세군데 있다.
첫 번째는 가장 중요한 군사시설지역.
두 번째는 티벳 남부의 '헤비 스모커 포레스트'라 불리는 기상관측 불가능 지역.
그리고 세 번째가 여기 '더우스 아일랜드'.
태고시절부터 이 섬에 대한 전설은 각 지방에 서사시나 구전의 형태로 전해지고 있다.
하지만 모두 신빙성은 낮기만 한데….
"그 섬에는 모든 소원을 들어주는 왕이 있다"
"성의 주인에 알현을 허락받는 자는 불노장수를 할 수 있다"
"섬에는 온 세상의 명수가 모여 있다"
이와 같이 전설이 떠도는 장소만큼 그 전설 역시 다양하다. 그러나 모든 전설에는 공통된 부분이 있는데….
"너의 소망, 성취와 번영으로의 길은 눈앞의 무사. 이들을 모두 타파하고 그 상대의 시체 위에서만 존재한다"
이에 각자의 실력과 각자의 염원을 안고 무사들이 이 섬으로 집결하기 시작한다.

화면 구성

① 타이머 – 1라운드의 남은 시간을 표시한다.
② 체력 게이지 – 플레이어의 체력을 표시하고 게이지가 없어졌을 때 공격을 하면 K. O.가 된다(단, 던지기 기술 등의 일부 기술은 그 기술이 종료할 때까지 K. O. 되지 않는다).
③ 배러지 브로우 게이지 – 배러지 브로우, 하드 리버설을 사용할 때 사용한다.
④ 슈퍼 일루션 마크 – 슈퍼 일루션을 사용할 때 필요하다. 슈퍼 일루션 발동 후는 약색으로 된다.
⑤ 플레이어 캐릭터 네임 – 현재 사용중인 캐릭터의 이름을 나타낸다.
⑥ 승리 마크 – 어떤 기술이나 상태가 이겼을 때를 나타낸다.
⑦ 스코어와 연승 수 – 스코어와 연승 수를 나타낸다. 스코어는 VS. CPU의 때에, 연승 수는 VS. HUMAN 때에 표시된다.
⑧ 메시지 표시에 대해서 – 콤보 수와 다양한 메시지가 표시된다.

레이어 기초 지식편

「파이팅 레이어」의 조작 형태는 8방향 레버+6버튼(소·중·대 펀치와 소·중·대 킥). 이들의 조합에 따라 필살기와 던지기를 전개할 수 있다. 기본적으로 아리카의 「스트리트 파이터 EX」와 동일한 조작 형태라고 생각하면 된다. 또 대시부터 '위치 변경'라는 던지기의 일종을 노리는 것도 EX와의 큰 차이점이다.

상.중단가드
하단가드
P 小 K
P 中 K
P 大 K

● 걷기 : 레버 ←, →
● 점프 : 레버 ↖, ↑, ↗
● 던지기
상대의 근처에서 레버 앞+중버튼
● 앞, 뒤 대시
레버 → →, ← ←의
재빨리 연속으로 입력
● 위치 변경 : 대시중 P버튼

레이어 시스템 체크

배러지 브로우 게이지

레이어의 기본적인 시스템에 '배러지 브로우 게이지'라 불리는 것이 있다. 이것은 화면 아래 부분에 있는 미터로, 최대 3블록까지 모을 수 있다. 그리고 모인 게이지를 1블록 소비해 배러지 브로우라 불리는 초필살기와 강력한 기상공격인 하드 리버설을 할 수 있다. 성질적으로는 EX의 슈퍼 콤보 게이지와 동일한 것으로 생각하면 된다.

배러지 브로우 게이지는 공격을 히트(가드)시키거나, 공격 히트(가드)를 먹거나, [illegible] 저축된다

배러지 브로우

배러지 브로우라는 것은 배러지 브로우 게이지를 1블록 소비해서 전개하는 강력한 필살기이다. 이것은 단순히 공격력만 높은 것이 아니라 발동 직후에 무적이 되는 등 EX의 슈퍼 콤보와 비슷한 성질을 갖고 있다. 또 슈퍼 콤보처럼 슈퍼 캔슬도 가능하다. 이것을 이용하면 통상기 이외에도 필살기와 배러지 브로우, 하드 어택과 하드 리버설을 캔슬할 수 있다.

배러지 브로우 게이지를 1블록 소비하면 초필살기 배러지 브로우를 구사할 수 있다. 슈퍼 캔슬도 가능하다

ARCADE

슈퍼 일루션

플레이어가 공격을 하고 있을 때를 제외하고 모든 상황에서 도망칠 수 있는 궁극의 긴급 회피기, 그것이 슈퍼 일루션이다. 이것은 킥버튼 3개를 동시 입력하면 발동하고, 발동 후는 배러지 브로우 게이지가 가득 차는 성질을 갖고 있다. 단, 시합 중에 한번밖에 사용할 수 없으므로 사용할 때에는 주의가 필요하다. 즉 사용 후는 화면 아래의 용 마크가 어둡게 되어 사용했는지의 여부를 확인할 수 있다.

궁극의 긴급 회피기 슈퍼 일루션은 타격, 던지기 등 모든 상황에서 탈출할 수 있다. 단, 시합 중에 한번밖에 사용할 수 없다

축이동

레이어에서는 레버 앞 + 대버튼으로 축이동할 수 있다. 축이동이라 불리는 이 시스템은 발동 직후에 일시적으로 무적상태가 되므로 타이밍을 잘 사용하면 적의 공격을 회피할 수 있다. 단, 축이동 후에는 약간 허점이 있으므로 주의가 필요하다. 또 대 펀치버튼으로 화면 안, 대 킥버튼으로 화면 앞으로 이동하게 되어 있으므로 상황에 따라 구분해서 이용하자.

축이동은 발동직후에 무적상태가 되기 때문에 적의 공격에 맞춰 이동하면 쉽게 공격을 피할 수 있다

하드 어택

동일 위상의 펀치버튼과 킥버튼을 동시 입력하면 하드 어택을 할 수 있다. 이 공격은 소위 중단 공격과 같은 것으로, 앉아 가드시의 적에 히트시키면 적을 흔들리게 할 수 있다(단, 앉아 있을 때에는 다운시켜 버린다). 또 하드 어택은 통상기를 캔슬할 수도 있다. 버튼을 오래 누르면 공격력이 올라간다.

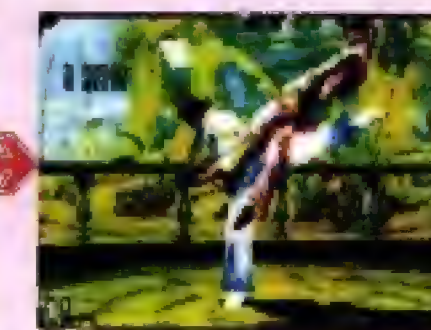
소위 중단 공격인 하드 어택은 앉아 가드의 적을 흔들리게 할 수 있다. 통상기를 캔슬하는 것도 가능하다

하드 리버설

다운 중에 동일 위상의 펀치버튼과 킥버튼을 동시에 입력하면 하드 리버설이라는 기상 공격을 할 수 있다. 이 하드 리버설은 간단히 리버설 공격을 할 수 있는 것 외에 무적시간이 길어 적의 기상공격에 대해 굉장히 유효한 공격이다. 그러나 이것은 배러지 브로우와 같이 배러지 브로우 게이지를 1블록 소비해 버리므로 마구 사용할 수 없다.

다운 중에 게이지를 1블록 소비하면 무적 시간이 긴 하드 리버설이 발동한다. 기상 공격의 대항 수단으로 사용하자

이지 콤보

레이어에서는 '통상기 ⇨ 필살기 ⇨ 배러지 브로우'라는 흐름으로 통상기를 하는 것이 정설이지만 선 상태에서 약 펀치버튼을 연타하는 것만으로도 연속기를 할 수가 있다. 그것이 '이지 콤보'로 캐릭터에 따라서는 다른 버튼으로 콤보가 시동되는 것도 있고, 레버와 버튼의 조합으로 다른 기술로 파생하는 것도 있다. 단, 이지 콤보는 입력이 단순한 반면 기본적으로 공격력이 낮아지니 주의하자.

선 상태에서 약 펀치를 연타하면 쉬운 연속기인 이지 콤보가 나온다

저스트 히트

저스트 히트라는 것은 플레이어 공격이 적에 히트한 때에 버튼을 누르는 것으로 통상보다도 높은 대미지를 줄 수 있는 시스템이다. 하는 방법은

● 통상기의 경우

히트할 때까지 버튼을 계속 누르고 있는다.

● 필살기 · 배러지 브로우 · 던지기의 경우

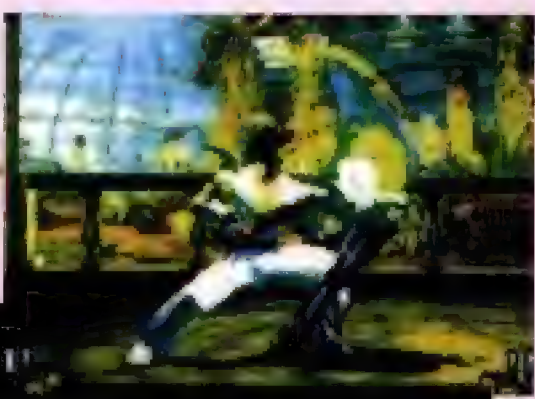
히트 마크에 맞춰 타이밍 좋게 버튼을 누른다.

이상이 성공하면 녹색의 이펙트가 표시된다.

노멀시 쪽이 대미지, 왼쪽이 저스트 히트

브로우 크와이즈

플레이어의 공격과 적의 공격이 타이밍 좋게 맞부딪치면 불록 흡풍의 이펙트가 생기고 서로의 공격이 상쇄되어 버린다. 그리고 이 경우에 다음 공격을 입력하면 모션이 캔슬돼 곧 다음 공격으로 연결할 수 있다(소공격에 의한 캔슬은 불가). 브로우 크와이즈라 불리는 이 현상은 지상 · 공중을 막론하고 빈번히 일어나므로 항상 대응할 수 있도록 주의하자.

타이밍 좋게 공격이 맞부딪치면 서로가 상쇄된다. 여기서 다음 공격을 입력하면 캔슬해 공격을 연결하는 것이 가능하다

진정한 공포를 느끼고 싶으십니까?

더 하우스 오브 더 데드 2

단순하면서도 탄탄한 스토리로 국내에서 큰 인기를 끌었던 「하우스 오브 데드」 최신작이 그 모습을 드러냈다. 이번 「더 하우스 오브 더 데드 2」(이하 HOD2)는 시리즈 최신작이라는 의미외에 세가의 최신 3D 그래픽 보드 '나오미'를 이용한 처녀작으로도 그 관심이 높다. 모델 3를 능가한다는 현존 세계 최고 보드의 성능을 확인할 수 있는 기회가 드디어 눈앞에 다가왔다.

▶제작사: 세가 ▶장 르: 건슈팅
▶발매일: 미정

새로운 주인공, 새로운 동료, 그리고 새로운 참극

1998. 12. 18

'큐리언 사건' 그 흉악한 사건은 지금부터 일어나는 참사의 극히 일부분에 지나지 않았다. DBR 사건으로부터 2년, 서력 2000년 2월 26일.

2000. 2. 26.

세계가 혼돈한 시대.

서곡의 시대…. 무대는 중세의 모습이 남아있는 어느 도시. 전개되는 음모와 참살.

전작 주인공 로간과 G. 모든 적을 쓰러뜨린 뒤 중얼거린 "정말로 끝난 것인가?"라는 불안은 현실로 나타났다

A국에서 돌발적으로 일어나는 수수께끼의 사건. 어느 마을이 무수한 좀비와 클리처들에게 습격당하기 시작했다. 이전 사건과 상황이 흡사하다는 점을 인식, 긴급을 고하는 사태에 정부 상층부는 AMS특수 공작원 제이스와 게리 두사람을 보낸다. 다양한 음모가 소용돌이치는 중 사태의 수습과 해명에 두사람의 남자가 대항해 간다.

대항하는 AMS특수 공장원 "제임스"와 "게리".

두사람의 운명은 어떻게?

그리고 수수께끼의 남자 '골드먼'의 진상은?

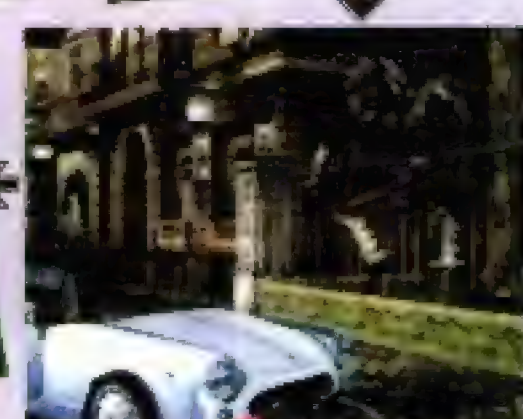
CHAPTER1 PROLOGUE

스테이지 1에서 흘러나오는 프롤로그. 이번 작품의 주인공인 제임스와 게리는 G로부터 정보를 얻기 위해 마을로 향한다. 임무는 극히 단순. 그러나 거기에는 지옥으로의 입구인데….

ⓒG로부터 정보를 얻기 위해 어느 마을의 교회로 서둘러 가는 두사람. 어!! 거기에는 수수께끼의 생물이…

ⓒG에게 무슨 일이 일어난건 아닐까? 어쨌든 빨리 서두르자

ⓒ만나기로 한 장소에 가보니 거기엔 좀비들이 득실거린다

ARCADE

HOD2의 시스템 분석

샷 & 리로드

「HOD 2」에서 가장 기본인 사격과 리로드 시스템. 주인공인 플레이어의 무기는 6연장 권총 단 하나. 게임은 이 권총으로 화면 내의 적을 쏴서 진행해 가는데, 6발을 모두 쏴 버리면 화면 밖을 향해 권총을 한번 쏘면 탄창이 다시 장전된다.

화면 속의 좀비에 너무 정신이 팔려 탄창이 비어있지 않도록 주의. 녀석이 화면에 나타났 때 리로드하려면 너무 늦는다

녀석들의 약점은 바로 이곳!!

좀비놈들은 의외로 터프해 몸 일부가 날라가 버려도 죽지 않는다. 무적의 불사신 좀비놈들!!. 하지만 이 좀비들의 최대 약점은 머리부분으로 이 부분을 사격하면 몇 발로 처리할 수 있다.

약점은 머리!

좀비의 약점은 전작과 같이 머리. 단 이번에는 머리부분을 무기나 갑옷으로 가드하고 있는 놈도 있다

하지만 개중에는 갑옷으로 장갑을 하고 약점을 보호하는 좀비도 있어 조준을 신중하게 또 신속하게 하는 훈련도 필요하다. 또 각 스테이지 마지막에 기다리고 있는 보스 역시 약점이 있다. 보스의 약점은 보스전 직전의 인포메이션으로 알 수 있으므로 반드시 확인해 두자.

특히 보스는 약점 이외를 쏴도 데미지를 받지 않으므로 주의하자

○말말에는 희생자가 있다. 도대체 이 마을에 무슨 일이 일어난 것인가?

○G를 발견했다!! 그러나 G는 상처를 입고 책상 옆에 앉아 있다

○이것을…" G가 무언가를 건네려는 순간 녀석들이 처들어 온다

원흉의 남자?

이번의 사건의 흑막이라고 할 수 있는 남자. "골드먼"이라 불리는 인물. 전작의 Dr.큐리언처럼 연구에 동경이 깊고 정재계에도 막대한 영향력을 가진 남자같다. 그의 목적은 데모 중 서서히 명백해져 가는데…

게임 오버, 그러나 부활…

화면 왼쪽 아래 표기되어 있는 램프 불꽃은 플레이어의 생명력. 처음은 3개 램프를 갖고 스타트하지만 미스를 범하면 하나씩 램프가 사라져 간다. 램프를 모두 잃으면 게임 오버!! 미스 조건은 적에게 공격당하거나, 적이 던지는 무기를 맞는 것 외에 실수로 선량한 시민을 사격할때도 미스로 판단되므로 주의하자.

플레이어는 라이프를 획득할 수 있는 기회도 있다. 물론 플레이어의 실력에 따라서, 라이프를 획득하기 위한 방법은 크게 나눠 3가지. 우선 첫 번째는 길거리에서 좀비에 습격당하고 있는 시민을 구해주는 것. 이렇게 도움을 받은 시민 중 몇 명은 사라지기 전에 플레이어에게 라이프를 준다. 라이프를 주는 시민은 어디로 가는지가 미리 결정되어 있으므로 루프분기에 맞춰 라이프 획득 효율이 좋은 루트를 조사하면서 플레이하면 좋을 것이다. 두 번째는 각 스테이지 클리어시에 그 스테이지에서 구해준 시민의 합계에 따라 라이프를 획득할 수 있다. 이것도 진행 루트에 따라 구출 가능한 사람 수가 차이가 나므로 한 명이라도 많은 시민을 구할 수 있는 루트를 연구해 보자. 즉 구해준 시민 수에 따라서 2개 이상의 라이프를 획득할 수 있는 경우도 있다. 마지막은 스테이지 배경의 어딘가에 숨겨져 있는 숨겨진 라이프를 획득하는 것. 이 숨겨진 라이프는 술통이나 상자 등 사격하면 파괴할 수 있는 설치물을 쏴봐도 좋을 것이다.

인간이 아닌 괴물들이 배회하는 이 거리에서 라이프 획득은 플레이어의 생명선. 파이팅!!

스테이지 마지막에는 구조 사람 수에 따라 라이프 보너스를 얻을 수 있다

특정 시민을 구해주는 이벤트. 구출할 때 미스는 당연히 없어야지

분기 시스템

이 게임은 전부 6 스테이지가 있고 각각 스테이지의 마지막에는 흉악한 보스가 기다리고 있다. 그리고 거기에 도달할때까지 진행하는 루트는 단 한가지가 아니다. 이것이 HOD 스테이지 분기 시스템의 특징중 하나. 오래된 양옥에서 스타트해서 복잡하게 구성된 건물 안을 진행해 가는 도중에는 다양한 분기 포인트가 있다. 진행할수록 더욱 복잡하게 분기하고 또 합류하거나 한다. 플레이어 최적의 루트를 확실히 선택해 두는 것이 이 게임을 진행해 가는데 가장 중요한 것이라고 할 수 있다.

루트를 선택은 이벤트가 일어났을 때 플레이어가 하는 행동에 따라 진행하는 루트가 변한다. 진행하는 루트에 따라 많은 시민을 구출할 수가 있거나, 또 보스와 싸우는 장소까지 변경되는 경우도 있다.

그러면 이번에는 분기 조건에 대해 설명한다. 제일 알기 쉬운 것이 좀비에 습격당하고 있는 시민과 만났을 때다. 구출의 성공여부로 그 앞 루트가 크게 바뀌는 경우가 있다. 이 시민 구출 이벤트가 가장 많은 분기를 좌우하는 조건이다. 구출에 성공하면 그 사람이 샛길을 가르켜주거나, 목적지에 도달하기 위한 정보를 말해 준다. 또 분기점에서는 장해물을 총으로 쏴 부수는 것에 의해 다른 루트가 나타나는 경우도 있다. 예를 들면 가구 등 눈앞에 가로막은 물건이나 눈에 거슬리는 물건은 우선 쏴보자. 또 무언가 떨어져 있는 물건을 주의깊게 관찰하자. 이상한 것이 떨어져 있지 않는가 잘 확인하자. 그리고 발견했다면 물론 쏴버리자.

구출에 성공. 그는 이 건물 주인인가? 길을 가르켜 준다

○은몸을 갑옷으로 무장한 적이 나타났다. 총알을 전부 튕겨버린다

○주문을 외우는 악마가 나타났다. 아마 이 녀석 때문에 G가…

○그녀를 구출하면 라이프를 준다

위험해!

○갑옷을 입은 좀비다! 총알 한방 정도는 우습지!!

○다리 위의 녀석을 쓰러뜨리지 않으면 안된다

ARCADE

逃げ遅れたのか…

쓰러져 있는 사람 근처에 열쇠가 떨어져 있다. 거슬리지 않으면 그냥 뇌둘 수 밖에. 그러나 여기서 열쇠를 쏘면 정면의 격자문을 열고 안으로 들어갈 수가 있다. 이렇게 플레이어 자신이 루트를 변경시켜 갈 수 있다

「비트 매니아」에 이은 코나미의 또다른 시도, 에브리바디 다함께 차차차!!

댄스 댄스 레볼루션

최근 코나미의 새로운 아이디어 게임계는 시끄럽다. 음악을 이용해 DJ처럼 음악을 들으면서 게임을 진행시키는 비트 매니아에 이어 이번에는 멋지게 춤추는 「댄스 댄스 레볼루션」. 앞으로, 뒤로, 옆으로, 찍고, 퀵, 퀵, 슬로우, 슬로우…

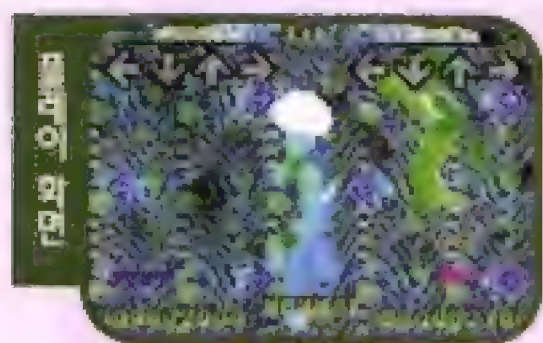
▶제작사: 코나미 ▶장 르: 리듬액션
▶발매일: 발매중

Dance Dance Revolution

Stay Cool!

다함께 차차차!!

식상한 격투게임에서 벗어난 코나미의 새로운 시도. 음악을 이용한 창조적인 아이디어가 돋보이는 「비트 매니아」시리즈에 이어 경쾌한 댄스를 가미시킨 「댄스 댄스 레볼루션」이 발매됐다. 이 「댄스 댄스 레볼루션」은 몸 전체를 사용한 아케이드 체감 시뮬레이션 댄스 게임으로 플레이 방법 역시 단순 명쾌해 누구라도 플레이할 수 있다.

춤추기 전단계를 알아보자

BGM리듬에 맞춰 나타나는 화살표가 모니터 상부 스텝 존에 동일한 방향 표시로 나타날 때 동시에 플레이어는 밟고 있는 스테이지의 발 스위치 패널을 밟으면 된다. 타이밍 맞춰 스텝을 하지 못하면 댄스 게이지가 감소하고 0이 되면 게임 오버. 스텝과 발의 이동을 생각하면서 플레이어 자신만의 댄스 퍼포먼스를 만들어 내자.

플레이 화면

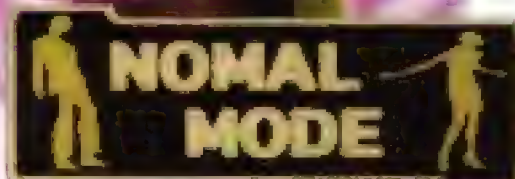
발 스위치 판넬

난이도 선택 / PLAY MODE SELECT

「댄스 댄스 레볼루션」은 3종류의 플레이 모드가 있다. 선택 버튼으로 플레이어 취향의 난이도를 선택하자.

EASY MODE

「댄스 댄스 레볼루션」 초보자를 위한 입문 모드가 이 EASY MODE. 몇 번 정도의 미스로 게임오버가 되지 않지만 한곡 밖에 플레이할 수 없다. 태어나서 처음으로 스텝을 밟아 보는 사람이나 곡을 완전히 외우지 못한 사람들에게 추천한다.

NOMAL MODE

「댄스 댄스 레볼루션」의 메인 모드. 우선 이 모드부터 제패해 두자. 그렇게 어려운 스텝 패턴은 없으므로 첫 플레이에 클리어도 어렵지는 않을 것이다.

HARD MODE

하이 레벨 스텝을 요구하는 엑스퍼트 모드로 곡 모두 나름대로 수련이 필요하다.

일본 「댄스 댄스 레볼루션」 이모저모

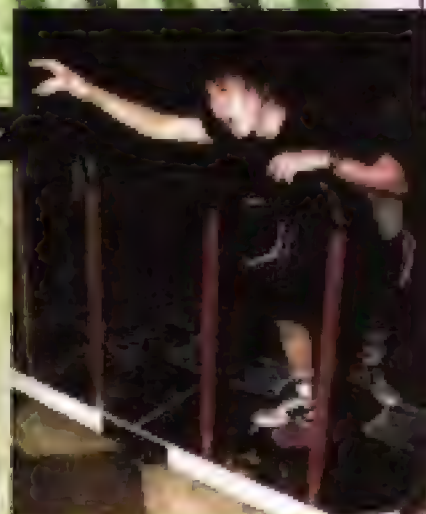
쌀로먼 안되면 손이라도 써야지!

우욱~ 오바이트할 것 같아!! 살려줘~~

혜먼 플레이는 위험하다구

안전 바에 발을 내뻗으면서 주면 위험하단 말이야!

2인 3각 플레이도 한다

차아아~ 마시면서 춤추면 안된다구

난 내손으로 만든 것만 쓴다

-게임 액세서리 편-

요즘, 게임 관련 액세서리 하나 안 가지고 있는 사람은 정말 드물다. 심지어 게임의 '게'자도 모르는 사람도 버파나 철권 키홀더 하나쯤은 가방에 달고 있다. 오락실마다 있는 경품 뽑기 기계나, '선물의 집'에서 조차 게임 캐릭터 액세서리를 흔하게 구할 수 있는 지금의 현실에서 정통파 '게임 매니어'인 파워 독자들이 만족할리는 만무. 이에 독자 여러분들의 불만을 해소하고자 파워 편집부가 팔을 걷어부치고 나섰다.

이번 흥미 기획에서 만들어 볼 것은 게임 캐릭터 키홀더, 목걸이 메달, 소형 캐릭터 인형이다.

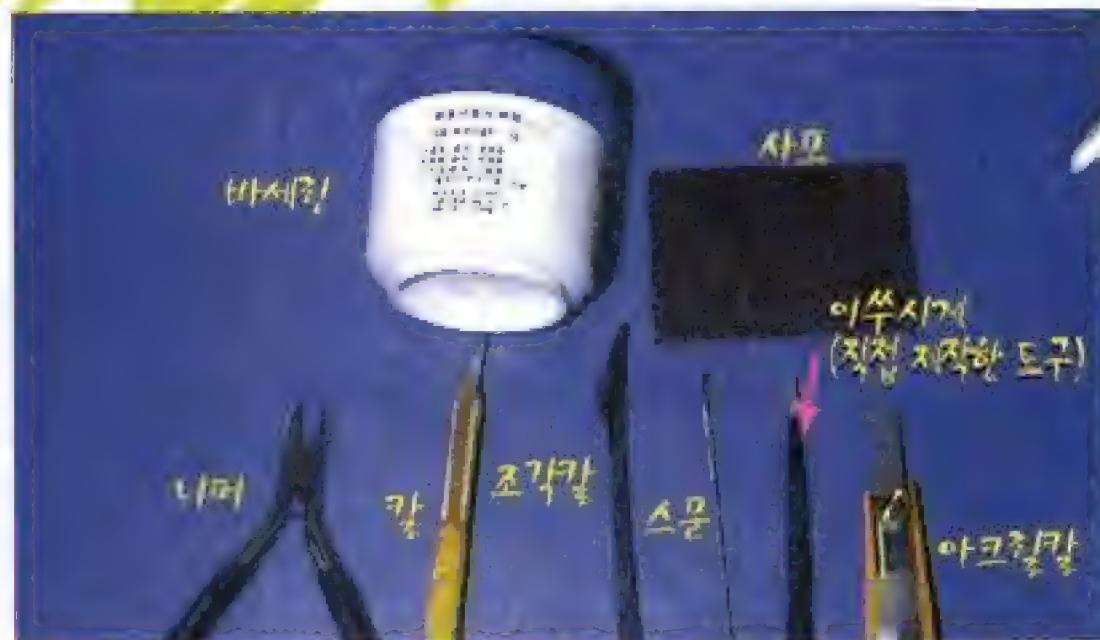
제작: 김성언
(홍익대 동양화과 재학중)

이번달에 시도해본 액세서리는

- 「FFVIII」주인공 '스콜의 목걸이'와 그의 흡사한(?) 목걸이 메달
- 「VF3」의 멋진 바다 사나이 '제프리' 키홀더
- 깜찍한 카드캡터 '사쿠라' 피규어
- 신세기 에반게리온의 '초호기'

자, 그럼 슬슬 시작해 보자!

필요한 도구!!

바세린
사포
이쑤시개 (직접 제작한 도구)
니퍼
칼
조각칼
스푼
아크릴칼

도구는 역시 자기 손에 맞는 것이 제일 중요하다. 즉, 특정한 것에 구애받지 말고 준비하자. 필요에 따라서는 도구도 직접 만들어 사용할 수 있다.

이런 재료를 준비!

A + B 퍼티
에폭시 퍼티
몰리퍼티

다양한 종류의 퍼티들이다. 모양과 색깔은 다소 차이가 있지만 용도의 차이는 거의 없으니 어떤 것을 사용하더라도 괜찮다.

재료 구입?

모형용 퍼티라면 흔히 모형전문점에서 구입한다고 생각하지만 결코 그렇지만은 않다. 또한 모형용 퍼티 대부분이 일본제품이기 때문에 가격도 비싸고 양도 소량이라 약간 부담감이 주어진다. 하지만 필자처럼 공업용 퍼티를 사용하면 가격도 일본제품에 비해 저렴하고 질적으로도 그다지 차이가 없어 보다 경제적이라 할 수 있다. 퍼티 구입은 을지로 3가의 쁘렝땅 백화점 골목에 집중되어 있는 공업용 제품 상가에서 거의 모든 종류의 퍼티 구입이 가능함으로 그곳으로 발길을 돌려보자.

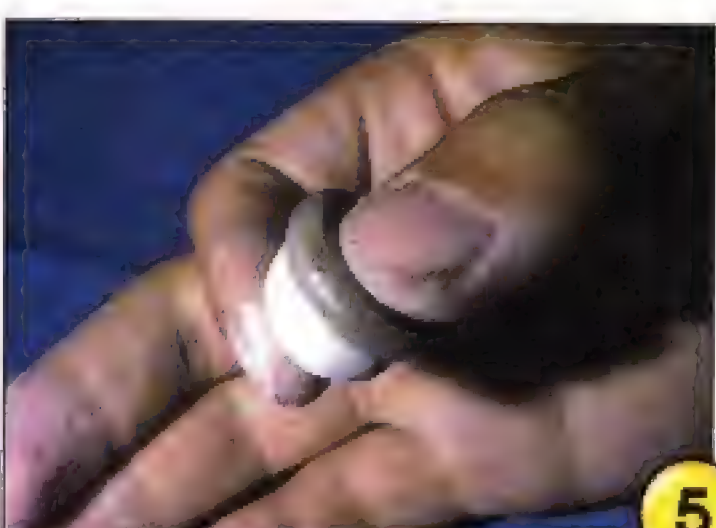
에폭시 퍼티 사용하는 법

시작부터 주의

1 적당한 양의 퍼티를 떼어낸다.
단! 경화제를 섞으면 양이 두배로 늘어나니 원하는 크기에 필요한 양의 절반만 떼어낼 것

2 주재료와 경화제를 1: 1비율로 동그랗게 만든다. 단, 작업을 좀 천천히 하고 싶은 경우는 경화제 양을 조금 적게하는 것도 괜찮다

3 물을 준비하고 손가락에 물을 묻혀가며 작업을 하자. 그렇지 않으면 손가락 끝에 퍼티가 달라붙어 아주 불편하다

4 바셀린도 물과 같은 용도로 쓰인다. 오히려 물보다 건조가 느려 더 편리할 수도… 하지만 너무 많이 바르면 미끄러워 퍼티가 붙지 않을 수도 있으니 조금씩만 묻히자.

5 퍼티의 양을 확인하고 섞을 준비를 한다

6 속에 공기가 들어가지 않게 주의하면서 반죽하듯이 잘 섞는다. 색깔이 골고루 퍼지고 있는지 확인하면서 작업할 것!

7 충분하게 섞어진 퍼티(깜짝 정보!!- 말랑말랑한 상태이기 때문에 모형제작이나 틈을 메꾸는 용도로 짱!)

기본적인 준비과정 끝!!

어떠한 모형의 액세서리를 만들더라도 제작과정은 거의 비슷하다. 이번 파워에서는 「VF3」의 멋진 바다 사나이 '제프리' 키홀더와 신세기 에반게리온의 '초호기' 만드는 과정을 단계별로 쉽고 간단명료하게 소개한다.

단계별 제작

●큰덩어리 제작 과정은 - 제프리로!

●세부 제작과정은 - 초호기로!

큰덩어리 제작 과정

제프리

1 조물조물 잘 섞는다

2 원화를 보고 이미지 설정

두상부터...

처음 시작은 얼굴부터 하며 대충 덩어리를 만든다 캐릭터의 생명은 얼굴이다. 너무 어렵게 생각하지 말고 자신만의 이미지를 강조하여 만들어 보자.

반죽하듯 덧붙여 가며 형태를 잡아간다

정면에서 본 완성된 얼굴
-입체감을 팍팍 살려서

볼륨감이 살아있는 옆 모습도!

다음은 멋진 체형을...

퍼티가 완전히 굳기 전에는 말랑말랑한 상태이기 때문에 형태를 유지하기가 힘들다. 그래서 포즈에 따라 철사 등으로 뼈대를 잡아 주는 것이 중요하다.

덩어리를 만들어 붙인다

세부적인 제작 과정

초호기

바지나 셔츠 등 만들기 좋을 정도의 형태를 점차적으로 만든다.

넓고 단단한 부분은 아크릴판을 크기에 맞게 절단하여 붙여 사용하는 것이 편리하다 아크릴 판을 구하기 힘든 분은 두꺼운 종이나 책받침 등 여러 가지를 응용해도 좋다.

세부묘사는 예리한 도구로 표현해준다 (필자의 경우) 이쑤시게를 이용해 도구를 직접 제작 사용

측면에서 보면...

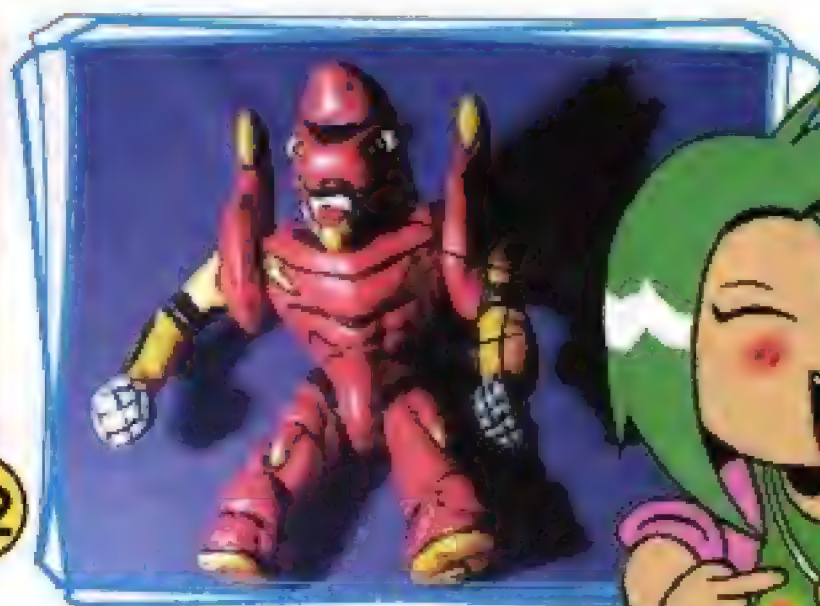
전체적인 조립-접착시 퍼티만으로도 가능하지만 순간 접착제를 사용하면 더 튼튼하다

색칠공부...

자신이 원하는 색상으로 색칠을 한다

12 *바다 사나이 제프리 완성*

멋진 초호기 완성

※색칠단계 및 보다 상세한 설명은 '게임챔프 98년 10월호(144~149)에 실려 있습니다.

용도에 따른 제작법 - 제프리 키홀더

13 둥근 고리를 만들고 니퍼를 이용해 돌려 박는다

14 연결 고리 준비

15 *제프리 키 홀더 완성*

「FFⅧ」주인공 '스콜의 목걸이'와 거의 흡사한(?) 목걸이 메달 / 깜찍한 카드캡터 '사쿠라' 피규어

평면 액세서리 제작시는 연결 고리를 같이 만들어 주는 것이 편리하다

자신만의 개성이 담긴 목걸이 줄 선택

고리에 줄을 연결하면 개성만점의 근사한 목걸이가 탄생

깜찍한 카드캡터 '사쿠라' 피규어

파워에서 만들어본 게임 액세서리들 - 괜찮았어요?

퍼티의 특징!

퍼티란 재료의 특징상 모형을 완성시킬 때

1. 별도의 열처리나 가공없이 그 자체로 견고함이 있다.
2. 마른후에도 깎거나 덧붙일 수 있어 모형 표현에 적합하다.
3. 주재료와 경화제를 혼합하면 건조가 시작되므로(약 30분부터 12시간까지 완전 건조)그 전에 형태를 미리 잡아 놓는 것이 무엇보다 중요하다.

자신이 원하는 작품을 완성했다면 모두에게 보여주자. 그리고 어떻게 만들었는지 묻는 친구가 있다면! '게임파워 보고 만들었어'라고 자랑스럽게 이야기해주자.

나 어때요?

M.R 게이머

다양한 개성을가진 친구들이 모여있는 곳으로

구 구 리 가 간 다

-M.R 게이머편-

남들은 다 놀러가고 고요한 적막만이 내려앉은 게임파워 편집실. 그 분위기를 알기라도 하듯 조심스럽게 문을 여는 이들이 있었으니, 구구리를 초대한다는 초대장과 함께. 언젠가 그랬죠. 구구리가 엉덩이만 털썩거리면 하늘이 노하시는 건지, 매번 비를 뿌린다고요. 근데 진짜 이상하게도 겨울이라고 이젠 눈을 뿌리는군요. 이점에 대해서 독자분들 어떻게 생각하세요. 구구리는 꽤 심각하답니다. 하지만 아무리 악한 상황에 처해있더라도 '최선을 다하자'라는 신념 하에 구구리는 떠났습니다. 설레는 마음을 가다듬으면서, 그래도 비보다는 눈이 분위기 있어 좋은데요.

김종범 (16세)

먼저 가장 많은 게임 경력을 가진(나이도 어린것이) 김종범 군에게 질문을 던졌다. 에잇, 받아라! 질문이닷!

Q (게임경력 10년이면 초등학교 1학년이나 유치원부터 시작했다는 이야기인데…) 왜 게임을 선택했죠?

A 제가 게임을 선택한 건 게임의 재미 때문이기도 하지만 게임은 제가 할 수 없는 가상체험을 실현할 수 있는 공간이기 때문이죠. 그리고 앞으로도 계속 게임생활을 할겁니다. 그건 가까이 다가갈 때마다 부르르 꼬리를 떨며 나를 반가워하는 게임기 때문이죠.

Q (음…듀얼쇼크를 가지고 있는 모양이군) 게임 얘기를 좀 더하죠. 가장 영화화되었으면 하는 게임, 반대로 가장 게임화가 되었으면 하는 영화는 어떤 게 있을까요?

A 역시 FF 7이죠? 풀 CG로 영화화되면 역시 보기도 좋고 무엇보다 중간 부분의 에어리스가 죽을 땐 너무 감동적일 거예요. 마지막으로 음악과 캐릭터도 한 마디로 캡일 거예요. 그리고 친구들이 「월령공주(もののけ姫)」가 감동적이래요. 이걸 게임화하면 감동적일 겁니다.

Q (짜식, 영화나 게임 보는 눈은 있구먼) 가장 감명 깊었던 게임음악이 있다면?

A PS용 「테일즈 오브 데스티니」죠. 게임성도 좋고, 사람에 관한 음악인 거 같은데 동영상과 잘 어우러지는 것 같아요.

Q 근데요. PS를 가지고 있지만 게임을 안 하는 친구가 있다면서요? 무슨 게임을 권하고 싶나요?

A 녀석은 게임이 싫은가 봐요. 특히 RPG게임을 싫어하는데 이 병에는「FF 7」이 특효약이죠.

Q FF 7이라… 음, 좋은 게임이죠. 그렇다면 감기 예방에 좋은 특효약은 어떤 게 있을까요?

A 그저 얼큰~은한 육개장…이 아니고, 「그랜트리스모」가 좋을 겁니다. 긴박감 넘치는 커브링, 언제 나올지 모르는 다른 자동차, 그리고 역시 뭐니뭐니 해도 차종 업그레이드로 라이선스를 획득할 때 가장 긴장이 되죠. 땀을 빨빨 흘리고, 숨도 안 쉬고 긴장하다보면 감기는 뚝! "감기 조심하세요오~ 판×린 X"

Q 레이싱 게임을 좋아하나 보네요. 그럼 스포츠는 어때요?

A 아뇨, 전 「바이오」같은 호러물을 좋아합니다. 그리고 스포츠도 좋아하는 편인데 혹시나 제가 금강산에 간다면 가서 가장 하고싶은 게임은 바로 「쿨보더스」입니다. 스노우 보드를 좋아하지만 잘 못 타기 때문이죠. 스노우 보드를 타고 눈 내린 금강산을 활주한다고 생각해보세요. 멋지잖아요.

Q (아~요즘 들어 살이 부쩍 찐 구구리가 눈 내린 금강산에서 데굴데굴 구르면…눈이 뭉쳐져 지구만해질거야…앗, 밤샘 철야의 여운이…, 정신을 차리고) 마지막으로 게임파워의 장단점에 대해서 속 시원히 말해봅시다.

A 타 잡지랑 비교하면 게임파워는 너무 형식적이에요. 그 방식에서 탈피했으면 하고 그것만 빼고는 워낙 유명해서 장점이 트럭 2대 분에 실어도 모자랍니다.

구구리 : (이 아이, 세상사는 방법을 이렇게 빨리도 배웠구나! 훗!) 답변하느라 수고했어요. 그럼 안녕~

PS와 함께라면…

흥미앙케이트

최진우 (14세)

다음은 게임경력 8년에 로봇대전 시리즈를 가장 좋아하고 「1945 II」에 푸욱 빠져 있는 최진우군.

Ⓠ날씨가 참 춥죠?

그러네요. 이럴 때 종범형처럼 썰렁한 「쿨 보더스」를 하면 엄청 추울 거예요. 그럴 땐 119 소방대원

Ⓐ아저씨들처럼 SS용 「버닝 레인저」를 하며 불 끄러 다니면 따듯하다 못해 뜨거울 겁니다. 하핫!

Ⓠ(아, 부러운(?) 119 아저씨들) 그럼 추운 금강산에서도 「버닝 레인저」를…?

Ⓐ아니죠. 제가 가장 좋아하는 게임 「로봇대전」을 할겁니다. 금강산에 들어가 좀 유치하긴 하지만 "브레스토 파이아~"를 외친다면 음, 생각만 해도 몸이 뜨거워지는군요. 하지만 금강산 갈 돈이 없어요(에구에구~).

Ⓠ(유치…라) 만약 게임을 유치하다고 하는 친구가 있다면 어떻게 하죠?

Ⓐ그 애에겐 「하우스 오브 더 데드」가 어울릴 것 같군요. 스트레스가 찰 때 좀비를 죽이는 그 즐거움. 자기가 싫어하는 친구가 좀비라고 상상하면 기쁨 2배. 그리고 만약 이 게임이 유치하다고 하는 앤 내가 모조리 혼내줄 거야.

Ⓠ(어머, 터프~뿅~♥) 「FF 7」도 권해볼 만하지 않나요?

Ⓐ스퀘어의 대작, 해도해도 재밌죠. 영화로 만들어도 좋을 거예요.

Ⓠ반대로 게임으로 만들고 싶은 애니메이션은?

Ⓐ「환상게임」입니다. 7전사를 모이가며 적을 무찌르는 게임인데 전 유키를 가장 좋아한답니다.

Ⓠ(흑, 구구리 말고 딴 여자를 좋아하다니…유키가 여자?) 진우군이 좋아하는 캐릭터가 한국어로 말을 한다면?

Ⓐ결사반대! 알아듣지는 못해도 진짜 원조 목소리가 더 좋다! 만약 한국말로 전환되면 난 매국자가 되더라도 꼭 일본말로 나오는 게임을 할겁니다.

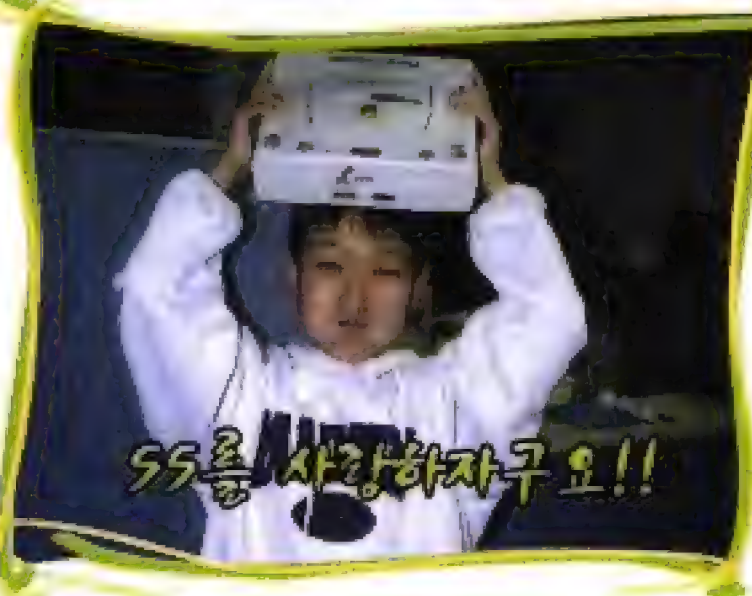
Ⓠ게임마위에 대해서 한마디.

Ⓐ선물 타기 등 잔치(?)가 많고 게임설명(라인업?)이 대단하고, 공략을 보고하면 개나 소나(?-안 좋은 말 같은데…) 다 엔딩을 볼 수 있다…? 그러나 너무 늦게 나와욧!

Ⓠ(웃, 아프군. 역습이닷) 그럼 왜 게임을 하는지 말해줘욧!

Ⓐ제가 처음에는 「KOF '95」를 너무도 하고 싶었는데 돈 백원이 없어 게임을 못하다가 돈을 모아 새턴을 샀죠. 그리고 게임에 대한 즐거움은 절 오락실로 이끌었고 게임을 계속하게 된 겁니다. 하지만 전기세 때문에 게임기를 한두 번 빼앗긴 게 아닙니다. 그렇다고 내가 게임을 그만 둘쏘냐? 천만에 말씀, 만만에 콩떡! 드림(캐스트)이 나오면 꼭 살 겁니다. 기필코!

구구리: 답변 고마워요. 부디 DC를 장만하시길~.

SS를 사랑하자구요!!

윤성복 (18세)

이렇게 추운 날 빨리빨리 진행합시다. 입이 얼어서 마~~~~~알도 제대로….

게임을 시작한지 10년이 지났다구요. 초등학교 입학과 동시에 게임세계에 입문하셨군. 좋아하는 게임이 「악마성 드라큘라」시리즈란 말이죠. 이거 왠지…불안한데.

Ⓠ(가지님의 흐뭇해하는 모습이)성복군은 역시 새턴 유저답게 어디에도 굴하지 않고 SS를 돌리고 계시는군요. 「세가타산시로 진검유희」를 플레이하고 있을 정도라면, 이걸 말 다한 거죠 뭐. 성복군이 게임세계에 뛰어든 이유가 무척 궁금한데요?

Ⓐ전 말이죠. 게임은 대리만족을 시켜주는 최상의 수단이라고 봅니다. 연애 시뮬레이션을 하면 여자 친구를 만날 수 있고 RPG나 어드벤처를 하면 새로운 세계로 모험을 떠날 수 있잖아요. 전 죽을 때도 게임기를 끌어안고 죽을 겁니다. 왜냐구요. 그건 유언으로 남기죠.

Ⓠ(드라큘라를 좋아한다더니 이거 시작부터 찌끔) 성복군은 이렇게 게임을 열혈이 써핑하고 있는데 감히 게임을 유치하다고 보는 작자가 있다면?

Ⓐ뭐라구요? 게임이 유치! 비오는 날 밤에 혼자 방문 걸어 잠그고, 불은 밖에서 「바이오 해저드」나 「딥피어」를 억지로라도 시켜봐요. 그런 이상망찍한 소리가 문밖으로 나오나.

Ⓠ(왕 터프하긴 한데 구구리 갑자기 위협감을 느껴 떨고 있음)저 있잖아요? 만약에 금강산을 오르게 된다면요, 꼭대기에서 게임이 가능할까요?

Ⓐ가능하게 만들어야죠. 전 멋진 경치를 바라보며 북한 동무들을 다 불러모은 다음 환상적인 「버추어 파이터 3tb」대전을 할 거예요. 생각만 해도 환상 그 자체 아닙네까.

Ⓠ(꿈도 야무지셔)고, 참말로 환상적입뫼다. 그건 그렇고, 성복군 만약 일본 게임이 정식으로 들어와 음성이 한국인 성우에 의해 전환된다면 어떨 것 같아요?

Ⓐ찬성! 찬성! 두손두발 다 들어 적극 찬성합니다. 언제까지고 일본인 목소리만 듣고 있을 순없다! 우리나라에도 훌륭한 성우는 많다. 야호~ 한국말의 음성이 나온다면 감동 두배, 재미 두배~~~~~.

Ⓠ(혼자 신났어요~~~주위의 시선이 따가울텐데)이왕 신나는 거 한번 리듬을 타봐요? 게임을 하다보면 사실 전 게임 음악에 더 귀가 솔깃해질 때가 있던데 혹시 가슴에 딱 와 닿은 게임음악이라도?

Ⓐ물론 있죠. 강한 싸나이의 가슴을 울리는 그런 감동적인 음악. 바로 「악마성 드라큘라 월하의 야상곡」의 엔딩곡 「I am The Win」 정말로 권하고 싶은 곡입니다. 절대 공포스럽지 않음!!

Ⓠ혹시 영화 자주 보세요? 전 가끔 게임을 하면서도 영화를 보는 것 같은 착각을 하기도 하는데, 만약 성복군과 제가 게임을 가지고 영화를 만든다면 어떨까요? 보러오는 사람이 있을까요? 좋아요. 제가 성복군에게 선택권을 드리죠? 가장 영화화시키고 싶은 게임은?

Ⓐ두말하면 잔소리! 「딥피어」 이거 영화로 만들면 떼돈 법니다. 우선 스토리 탄탄하죠(주로 게임에 많이 깔리는 황당무개한 스토리와는 차원이 틀린 정말 미래에 일어날 수도 있는 사실적인 스토리). 게임상에서도 어느 정도 영화적인 연출이 강한 면도 살짝살짝 엿보이구, 무엇보다도 엔딩을 보고난 후의 그 느낌은 정말이지 넋나가게 할 정도로 멋진 영화를 보고 나서의 감동처럼 떠나질 않는 답니다.

Ⓠ(아~~나도 느끼고 시퍼라)성복군 쬐끔만 기다리세요. 「딥피어」를 어떻게 굽고 싶던지 간에

흥미앙케이트

엔딩을 꼭 보고 그때 다시 이야기합시다. 마지막으로 게임파워에 대한 깊은 애정을 물론 가지고 있겠죠?

두말하면 입 아프죠. 전 게임파워를 무지무지 사랑합니다. 이루 말할 수 없을 정도로 전 그 마력에 빠져 있음을 느낍니다. 그 마력 중에서도 게임파워는 독자들을 위한 무한한 배려로 즉, 독자들과 함께 책을 만든다는 생각이 마구마구 밀려옵니다. 제 흔적도 간혹 보이면 그 기쁨이야말로! 아시겠죠. 하지만 게임파워에 항의합니다. 왜 구기종을 몰라라하고 공략뿐 아니라 언급도 안 하는 거죠? 제 불만이 폭발하면 한 성깔합니다.

구구리: **어쨌든 긴긴 시간 즐거웠습니다. 물론 저희들을 향한 소중한 마음 가슴 깊이 오래오래 간직하겠습니다. 또한 더더욱 열심히…**

이거 심각하단 말이야!

김민수 (13세)

어유 귀염둥이! (구구리 누나~~~~~~~라는 애절한 목소리에 구구리의 모성애를 마구마구 자극) 민수군! 게임경력이 7년씩이나 된단 말이죠. 이거 믿어도 되나. 버파와 철권 없이는 못산다구? 게임으로 느낄 수 있는 통쾌함을 좀 아는군.

민수군 너무 가슴 아파하지 마세요. 설마 새턴이 사라지기야 하겠어요(새턴을 들고 비관하는 민수군 발견). 끝까지 새턴을 지켜야 해요. 그렇다면 몸도 튼튼!! 마음도 튼튼!! 추운 겨울 감기예방책으로 끝내주는 게임이 있다면?

「전일본 프로레슬링」! 누나 해보셨어요? 절대 감기에 걸리지 않습니다. 아니 걸릴 이유가 없죠. 울프나 제프리가 쓰는 자이언트 스윙이라는 기술을 습득해 공격을 해보면 감기가 오다가도 도망갈 겁니다. 단! 빈혈증세가 나타날 수 있으니 임산부나 노약자는 조심해서!!

(임산부가 이 게임을 했을 경우 태어날 그 아기의 운명은?)혹시 민수군이 엄마 뱃속에 있을 때 엄마가 태교게임을 하지 않았을까요?

절대 그건 아니구요. 사실 제가 게임을 시작하게 된 동기는 부모님의 영향 때문이라고도 할 수 있죠. 아버지의 절친한 친구분께서 게임센터를 운영하고 계시니…저의 환상적인 게임세계의 모험의 출발은 완벽 그 자체였죠 뭐. 몰래 오락실을 간다거나 눈치를 본다거나 하는 일은 절대 없으니까. 전 담당히 문을 박차고 들어간 게 지금은 게임과 떨어져선 살 수가 없답니다.

(잘 키우면 훗날 게임파워를 짊어지고 나갈 인재! 구구리 눈이 반짝반짝)민수군 수준을 한단계 높여서, 요즘 우리나라에서 계속 문화개방! 문화개방! 하는데 만약 비디오게임이 정식으로 유통되어 일본음성이 한국성우들에 의해 전환된다면 반응은 어떨 것 같아요?

음성이 바뀐다구요? 반대하는 것은 아니지만 그래도 어설프게 흉내를 내는 정도라면 싫어요. 게임을 플레이시 그 음향 효과란 대단한 거잖아요? 원작의 성우와 똑 같은 목소리를 가진 한국 성우를 발견한다면 짱이겠죠!!

(이렇게 깊은 뜻이?)혹시 게임이 유치하다고 생각해 본적이 있나요? 누나 주변에는 게임세계를 접해보지 않아 단순 오락으로만 보는 이가 많은데 그들에게 권할 만한 좋은 게임 없을까요?

누나! 좀 쇼킹한 게임이긴 하지만「딥피어」어때요? 괴물이 튀어나올 때마다 간이 툭툭 떨어지는 그 짜릿함과 죽일 때의 통쾌함. 하지만 플레이어는 어디까지나 인간이기에 죽음 앞에서는 애도를 표하는 슬픈 감정까지도, 게임의 진정한 맛을 분명 느끼게 될 것이야요.

「딥피어」에 뿅간 유저들이 꽤 많네요. 그렇다면 물론 게임음악 중에서도 이 게임의 엔딩곡을 가장 좋아하겠죠.

그걸 말이라고 해요. 물론 예술이죠. 이건 예술이야! 많은 희생자의 혼을 기리는 잔잔한 음악! 괜스레 눈물까지 흐른답니다.

(자기가 죽이고 자기가 슬퍼한다?)자~~~~~분위기 전환할겸, 우리도 금강호타고 금강산이나 한번 가볼까나? (민수:누나 돈 많이 벌었나봐요? 구구리: 야! 말도 못하나?)금강산과 어울리는 게임이 있을까?

누나 「크리스마스 나이츠」어때요? (구구리:뭐라고 크리스마스를 금강산에서 보내자구? 민수: 구구리는 45점이었다. 그리고 용감했다) 난 금강산에서 나이츠 처럼 날아보고 싶어요. 꼭 해봐야지.

(이거 게임이 또 한 애를 망치는구만)민수군 게임과 현실을 착각해서는 안 된다는 것 알죠? 자 누나가 돌아가야 할 시간이에요. 마지막으로 '게임파워'에 대해 한마디 한다면?

게임파워에서 나오는 정보는 정말 신선하고 질리지 않아 좋아요. 하지만 한 기종에만 치우친다는 생각에 열 받을 때가 간혹 있죠. 새턴, N64, GB, SFC 이 모든 유저들의 반란을 조심하셔야 해요.

구구리: **정말 좋은 이야기를 많이 나눠 가슴이 뿌듯하네요. 앞으로 보이지 않는 부분까지 신경을 써서 더욱 발전된 모습으로 99년을 출발하겠습니다.**

이걸 던져버려?

M.R 게이머란~

저희 M.R게이머는 한마디로 게임을 위해서라면 청춘을 바칠 각오가 되어있는 사람들이 모여서 만든 게임동아리입니다(회지명: 게임청춘). 현재 회원은 모두 6명이고 가지고 있는 주기종은 PS, SS입니다. 주로 활동은 게임의 전반적인 소식지인 회지발간이고 이 일은 앞으로도 꾸준히 이어질 것입니다. 자랑거리? 아마도 저희 동아리의 가장 큰 특징이라 하면 저희 회지를 봐 주시는 제 3의 독자분들이 많다는 점이죠. 생각만 해도 가슴 든든합니다. 앞으로도 독자들은 계속 모집을 하고 있으니 많은 성원 바라구요. 우리 모두 게임을 위해 청춘을 불살라 보십시다.

구구리가 소리높여 외칩니다!!!

구구리는 여러분이 원하는 곳이면 어디든지 달려갈 준비가 되어있습니다. 이게 무슨 소리냐? 마음이 통해 함께 게임을 즐기고 있거나 원수처럼 매일 같이 피터지게 경쟁하고 있는 게이머들! '구구리가 간다' 코너에 실리고 싶지 않으세요? 그럼 마음이 맞는 게이머들은 5~6명 정도로 뭉쳐서 멋진 이벤트도 계획하고 폼나게 포즈도 취해보고 나름대로 요리조리 구상을 해서 구구리에게 초대장을 보내주세요. 그러면 구구리가 바로 달려가겠습니다. 기대할게요!

보낼 곳 (우 121-160)
서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층
게임파워 '구구리가 간다' 담당자 앞

도우미 모집!!

국내 최고의 비디오게임 매니아를 모십니다!!

게임을 잘 하는 사람은 많습니다.
그러나 자신을 최고라고 고집하는 사람들은 많지 않습니다.

자신을 최고라고 고집하는 여러분을 게임파워의 '도우미'로 모십니다.
여러분의 '자존심' 하나면 충분합니다.

게임파워에서 여러분의 꿈을 펼치십시오.

도우미(필자) 모집

응모자격 ① 국내 최고의 게임 매니아
② 수도권 거주자(공략필자에 한함)
③ 18세 이상(공략필자에 한함)
④ 기타 궁금한 사항은 전화 주십시오.
도전하는 자만이 성취할 수 있습니다!!
⑤ 독자를 끌어들일 수 있는 '끼(원고)'를 가졌다면 어떤 분이라도 상관없습니다.

서류마감 1998년 12월 24일

면 접 일 1998년 12월 26일

제출서류 이력서 / 공략원고(분량/타이틀 제한 없음)

연 락 처 게임파워 취재팀 이재덕 기자 T. (02) 3142-6845 / F. (02) 3142-6820

전화로 OK!

게임파워의 추천 사서함!

(02) 700-9077!

삼오리와 뻔디기의 퓨전

안녕하세요?

이번 달에는 참 많은 변화가 있었습니다. 일단 담당자는 새로운 담당자와 퓨전했구요 (그림 참조), 머리를 깎았습니다. 좀 더 인간다운 모습으로 살고 싶었기에, 가지님의 뒤를 이어서 정든 뒷머리를 싹둑 잘라버렸답니다. (아~ 허전해...T.T) 드래곤볼을 보신 분이라면 모두 아시겠죠? 퓨전한 캐릭터는 몇 십배의 힘을 가지게 된답니다. 앞으로 몇 십배의 힘으로 여러분께 성실하고 확실한 서비스를 약속드리겠습니다.

'(02)700-9077-1번 게임 사서함-1번 질문과 답변' 코너에는 액션 리플레이 카드에 대한 질문들이 많이 들어왔습니다. 그 중 몇 가지를 꼽아보죠. 그리고 이번 달부터는 질문하신 분들의 사서함 번호를 밝히지 않겠습니다.

Q 액플코드를 쓰려고 하는데 16진수 계산법을 잘 모르겠어요. 16진수 계산법을 자세히 가르쳐 주세요.

A 16진수 계산의 기본 원리는 그다지 어렵지 않습니다. 이론적인 문제죠. 기본적으로 10진수와 같은 개념에서 생각하시면 됩니다. 10진수의 경우는 0에서 시작해서 9까지 간 다음에 한 자리수가 올라가게 되죠? 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9까지 올라간 다음에 10으로 올라가는 식으로 10개가 하나의 자리를 이루는 형식입니다. 반면에 16진수의 경우는 16개가 모여서 하나의 자리를 이루게 됩니다. 10진수에서의 1, 2, 3...9 다음에 10으로 올라가는 것이 아니라 A로 올라가게 됩니다. 다시 말해서 1, 2, 3, 4, 5...9, A, B, C, D, E, F의 16개가 모이는 식이라고 생각하시면 됩니다.

그렇기 때문에 숫자의 구성이 틀려지게 됩니다. 예를 들어 어떤 게임에서 아이템을 99개로 만들어 주고 싶다면 99를 16진수로 바꾸어 63을 써 주면 됩니다. (99를 16으로 나누면 16×6+3이 됩니다. 그러므로 63이 되는 거죠!)

Q 사에라는 무엇인가요? 그리고 사에라의 좋은 점은 무엇인가요?

A 사에라는 지금까지 플스에서 사용되어 왔던 액플카드인 '프로 액션 리플레이'의 강화판입니다. k-comm이라는 곳에서 만든 것인데요, 기존 액플의 기능을 가지면서 몇 가지 또 다른 기능을 가집니다.

일단, 사에라 전용의 코드를 쓸 수 있는 기능을 가지고 있습니다. 일반적인 액플코드의 경우는 12자리로 이루어져 있는데, 사에라에서는 16자리의 코드를 쓸 수 있습니다. 아이템 등의 코드를 일반 액플에서 입력하려면 길게는 몇 백줄까지 써야 하는데, 사에라의 경우는 두 줄에서 세 줄 사이로 간단하게 해결할 수 있습니다.

또한 게임 속의 동영상이나 음악을 자기 마음대로 볼 수 있는 기능도 있습니다. 철권3 등의 일부 게임에서는 쓸 수 없는 기능이기는 하지만, 게임을 클리어하지 않고도 동영상을 볼 수 있다는 점은 매력적이죠. 그리고 음악을 녹음할 때도 편하구요.

그리고 메모리카드 편집기능이 있는데요, 플스 자체의 메모리카드 관리 화면보다 속도도 빠르고 사용하기도 간편합니다. 단, 대만제 메모리카드는 인식하지 못하죠. 전반적으로 플스용 액플 중에는 최고라고 볼 수 있는 액플입니다. 게다가 요즘에는 메뉴가 한글로 표시되는 사에라도 있으니까, 한글 사에라를 쓰시면 일본어를 모르더라도 좀 더 편하게 게임을 즐길 수 있을 것입니다.

'(02)700-9077-1번 게임 사서함-2번 게이머 모임방' 코너에는 기쁜 일이 있었습니다. 저희 사서함을 이용하는 게임 동호회 여러분들이 회지를 만들었습니다. 회지 이름은 '게임 청춘'이구요. 11월 말 경에 발간 될 예정이라고 합니다. (사실, 게임 청춘이라는 이름은 제가 지어드렸습니다. 왠지 청춘의 로맨스는 게임이라는 생각이 들어서...그런데 반응은 별로더군요...^^;)

Q 액플코드를 보다가 보면 가끔 XXXX나 YYYY 같은 게 나오는 경우가 있는데요, 아이템 같은 경우는 표를 보고 넣는다지만, 아이템이 아니고 표도 없는 경우에는 어떻게 해야 하죠?

A 우후후... 그런 경우가 있죠. 일반적으로 그러한 경우는 알맞은 수치를 대입해서 넣는 경우입니다. 예를 들면 체력이나 아이템의 개수 같은 경우를 들 수 있겠죠. 이럴 때는 대입하고 싶으신 수치를 알맞게 대입해 주시면 됩니다. 물론 언제나 16진수를 계산할 필요는 없습니다. 어떤 세밀한 개조가 아니라 단순히 능력치를 최대치 등으로 올리고 싶은 경우라면 몇 개의 16진수만 기억하고 계시면 됩니다. 보통 이러한 수치는 액플 코드의 뒤 자리 네 개에서 관리하게 되기 때문에 뒤에 네자리에 집어넣을 수 있는 몇몇 숫자만 기억하시면 되겠죠. 아래 표를 참조하세요.

10진수	16진수	10진수	16진수
9	0009	999	03E7
99	0063	9999	270F
255	00FF	무한대	FFFF

이 정도의 16진수만 알고 계셔도 아이템을 무한대로 만들거나 하는데는 크게 불편이 없을 거예요. 단, 주의하실 점이 있습니다. 예를 들어 아이템 개수의 최대치가 255개인 게임에서 FFFF를 넣으면 다운이 되는 경우도 있으니까요. 무조건 큰 숫자만 고집하기보다는 게임을 잘 보시고 게임에 알맞은 정도의 숫자로 개조해 주시는 것이 좋습니다.

저희 담당자들의 이름을 알고 싶다는 여러분들의 열화와 같은 성원이 있었습니다. 여러분의 의견을 최대한 수렴해서 저희들 마음대로 이름을 결정했는데요, 저는 '삼오리'(이오리보다 조금 낫다는 얘깁니다. 저도 빨간머리...^^;)구요, 저와 함께 일하게될 친구의 이름은 '뻔디기'입니다. (왜냐구요? 그건... 비밀!)

공지사항

1. 게임에 대한 질문을 하실 때는 기종과 게임 제목을 정확히 질문해 주시기 바랍니다. 여러 기종으로 같은 게임이 나와 있는 경우도 많으니까요. 또한 영문판과 일문판의 차이도 있구요.
2. 게임 진행 질문 같은 경우는 되도록 자세하게 말씀해 주시기 바랍니다. 예를 들어서 '가 다가 어떤 동굴에 들어가서 뭘 먹었는데 그 다음엔 어떻게 해야 되나요?'와 같은 질문은 저희도 답변 드리기가 불가능합니다.
3. 삼오리의 전화 사서함 번호는 '770129'입니다. 게임 외의 인생 상담이라든지 하시고 싶은 얘기가 있으시면 어떤 것이라도 좋으니 남겨 주세요.
4. 여러분이 자주 질문하시는 액션 리플레이코드는 3번 '게임정보' 코너에 준비해 놨습니다. 질문하시기 전에 한번 확인해 주세요!

도전 게임파워 퀴즈!

1. 드림캐스트의 발매일은 언제일까요?
   ① 98년 11월 27일　② 98년 12월 25일
   ③ 99년 1월 1일　④ 발매일 미정

2. 다음 중 플레이스테이션의 휴대용 게임기인 '포켓스테이션'에 대응하는 게임이 아닌 것은 어느 것일까요?
   ① 포켓 무무　② 스트리트파이터 제로 3
   ③ 아가박의 아가동산 모험기　④ 크래시 밴디쿳 3

3. 플스용 게임인 '메탈기어 솔리드'는 첩보원이 된 기분을 그대로 느낄 수 있는 게임입니다. 이 게임 주인공의 본래 이름은 무엇일까요?
   ① 리키드 스네이크　② 솔리드 스네이크
   ③ 데이빗　④ 구구리

4. '네오지오 포켓'용으로 킹오파 시리즈의 최신작이 출시되었습니다. 이 게임에 등장하는 캐릭터가 아닌 것은 누구일까요?
   ① 테리 보가드　② 마스터 칠드런
   ③ 앤디 보가드　④ 이오리

5. 디제이가 된 기분을 그대로 느낄 수 있는 게임인 비트매니아. 과연 이 게임에는 스파 시리즈의 캐릭터인 '디제이'가 등장할까요?
   ① 등장한다　② 숨겨진 캐릭터로 등장한다
   ③ 물론 등장하지 않는다　④ 미국판에만 등장한다

6. 플스용의 '스파제로3'에는 신 캐릭터가 추가되었습니다. 그러면 다음 중 플스판에 추가된 캐릭터가 아닌 것은 누구일까요?
   ① 페이롱　② 에카 고우키　③ 호크　④ 디제이

(02) 700-9077 2번에는 푸짐한 상품이 걸린 게임퀴즈가 있습니다!!

1 드림캐스트 1대 (1명)

2 PS 혹은 N64 중 1대 (1명)

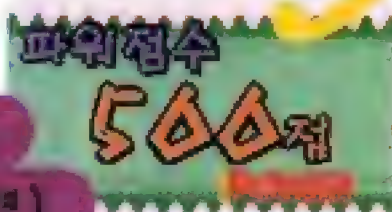
3 미니겜보이 컬러 1대 (3명)

4 PS골드 퓨비카드 1대 (5명)

5 비디오 게임 소프트 1개 (5명)

6 듀얼쇼크 혹은 PS/SS호환 조이스틱 1대 (7명)

7 메모리카드나 액플카드 중 1개 (15명)

8 게임파워 최신호 1권 (10명)

9 파워점수 500점 (10명)

- 게임 사서함 이용방법 -

700-9077로 전화하신 다음에 '1번 게임 사서함'으로 들어가시면 됩니다. 게임에 대한 질문을 받는 '게임 Q&A'는 1번, 전화로 친구를 사귈 수 있는 '게이머 모임방'은 2번, 쉽고 간편한 '사고 팔고' 코너는 3번입니다.

응모요령

- 응 모 : 700-9077 → 2번 파워 게임퀴즈 → 1번 게임파워 퀴즈로 응모. 첫 번째 '워밍업 퀴즈'의 오엑스 문제 다섯개 중 2문제 이상을 맞추면 두 번째로 넘어갑니다. 두 번째 '도전! 파워 게임퀴즈'에서 10문제 중 6문제 이상을 맞춘 사람에게 당첨자 자격이 주어집니다.
- 마감일 : 매달 3일 까지
- 당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-9077로 확인!!!
- 상품 수령 : 당첨자는 15일~18일 사이에 (02)3142-6843으로 전화를 걸어 선물 받아 갈 날짜를 약속한 후 직접 찾아 가시고, 지방 당첨자는 전화를 걸어 주소를 알려 주시면 상품을 발송해 드립니다.

지난호 정답

1, 4, 3, 2, 2, 3, 2, 2, 2, 2, 4

게임클리닉

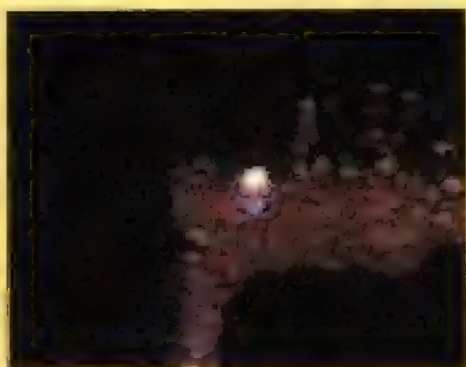
이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 받아서 그에 대한 답변을 해드립니다. 마감은 매달 20일이며 보내 주신 질문에 맞는 그림이나 재미있는 이야기가 있으면, 파워 포인트를 적립해 드립니다. 500점 기준으로 DR. M의 마음에 듬뿍 들면 포인트가 2배 이상 늘어납니다.

테·오·데

Q 안녕하십니까. 저는 지금 테일즈 오브 데스티니를 하고 있는데 몇 가지 의문점이 있습니다.
① 스턴의 최강 오의는 몇 레벨이 되어야 얻을 수 있나요?
② 드루아가의 탑에 가기 위한 롯드를 GC롯드 밖에 못 얻었는데 RC롯드의 정확한 위치와 월트의 집에서 얻은 지팡이의 이름을 가르쳐 주세요. 그리고 공중도시 스토리를 끝내면 다시 위로 갈 수 없던데 언제 다시 올라갈 수 있나요?

Q 요즘처럼 추운 날 감기 조심하시구요. 물어보고 싶은 건 테·오·데 2부에서 소디안 연구소 다음 정크랜드 트래시마운틴에 갔는데, '베르세리움'을 못 찾겠습니다. 분명 다 찾아봤는데… 그리고 '얼굴 모양을 한 씨앗'은 서쪽 해안에 있다는데 어디 있는 겁니까? 마지막으로 '죠니'는 다시 동료로 맞이하지 못하나요?

A 스턴이 사용할 수 있는 오의는 스턴과 딤로스가 일정 레벨에 도달하고 석판의 질문에 맞게끔 답해야만 얻을 수 있습니다. 자연적으로 얻을 수 있는 스턴의 최강 오의는 천왕천상익으로 스턴의 레벨이 54, 딤로스의 레벨이 50이 되야 합니다. 장소는 스트레이라이즈 신단의 숲으로 질문에 대한 답으로 'きょじんたつ', '鳳凰天駆'라고 말하면 됩니다.
드루아가의 탑에 들어가기 위해서는 세 가지 롯드를 얻어야 합니다. BC, RC, GC롯드가 그것인데, 그중 BC롯드는 제 1부에서 하멘츠 마을에 있는 월트에게 준 낡은 지팡이(ふるびたつえ)가 룬보틀로 변화한 것입니다. 그리고 RC롯드는 크라우디스에 있는 상자에서 얻을 수 있습니다.
트래시마운틴에서는 눈뜨고 못 보는 숨겨진 길이 여럿 있습니다. 무늬만 돌처럼 보이는 부분을 잘 찾아서 결정버튼을 누르면 숨겨진 방안으로 들어갈 수 있죠. 그 안쪽에는 대부분 아이템 상자나 베르세리움을 발견할 수 있습니다.
죠니는 동료로 맞이할 수 있습니다. 죠니가 있는 장소는 모류령의 남자타운으로 동료가 될 수 있는 기간은 헬시와 같이 라디스로우가 떠오른 후에 가능합니다.

▶ 무늬가 다른 벽을 찾아야 된다

아머드 코어

Q 작년에 나온 아머드 코어를 즐기고 있습니다. 그런데 첫 번째 미션을 클리어 한 상태에서 돈이 -50,000이하가 되면 강화인간이 된다고 하기에 실제로 해보니, 여러 가지 이점이 생기더군요. 또, 다른 좋은 점도 생긴다고 하는데, 여기에 대해서 잘 모르겠습니다. 어떤 거죠?

A 첫째, 강화인간이 되면 레이더를 표준으로 장비할 수 있습니다. 이것으로 가게에서 판매하는 레이더를 장비하는 만큼 중량이 줄어들어, 무겁고 강력한 병기를 그 만큼 실을 수 있는 여유를 가지게 됩니다. 그러나 이 레이더는 색적 범위는 넓지만 시계 범위를 표시하지 않기 때문에 익숙해지기까지는 시간이 걸립니다. 둘째, 블레이드에서 웨이브 파가 나갑니다. 조작 방법은 레이저 블레이드를 장비한 상태에서 ○버튼을 누르고 있으면서, ×버튼을 연타하면 슝슝~ 나갑니다. 하지만 타이밍이 약간 까다로운 것이 흠이죠. 셋째로 2족 보행 시나 역관절 보행으로 구성되어 있을 때, 캐논계통의 무기를 발사하더라도 특별한 자세가 필요 없습니다. 물론 공중에서도 캐논을 발사할 수 있습니다. 마지막으로 에너지 게이지가 2배가 되죠. 전투시 대쉬나 부스터 점프를 남발해도 그다지 신경이 안 쓰이죠. 이렇게 좋은 능력을 얻을 수 있는 강화인간. 그러나 기분 나쁘게 물뽕으로 만든다는 설도 있습니다.

SD건담

Q 지난 호에 SD건담 G 제너레이션의 질문에 대답해 주셔서 고맙습니다. 하지만, 액플 코드를 알려주시지 않았는데 이번에는 꼭 알려주세요. 개발표도 같이 알려 주세요. 그리고 윙제로 커스텀과 건담 DX를 빨리 만드는 루트를 알려주세요. 꼭! 꼭! 꼬옥~!

A 개발표는 지면상 도저히 실을 수가 없어서 생략합니다. 정말 죄송. 대신 전기체를 얻을 수 있는 액플 코드를 알려 드리죠.

자금최대
8012 DEA0 967F
8012 DEA2 0098

캐릭터 타입 30122BC9 000x
x=0 노멀 x=1 강화인간 x=2 new type

최대 MP 80122BCA 03E7

캐릭터의 랭크 30122BCC 000x
x=0 오장 x=1 군조 x=2 조장 x=3 소위 x=4 중위 x=5 대위
x=6 소좌 x=7 중좌 x=8 대좌 x=9 소장 x=A 중장 x=B 대장
x=C 장군 x=D 섭정 x=E 총수 x=F 공왕

NTL 30122C2D 0009
캐릭터 경험치 80122BCE FFFF
PA&PD 최대 80122BD0 6363
1번째 생산 유닛
80137648 xxxx (2번째부터는 +02h)
xxxx는 0000~0174사이의 유닛트 코드

유닛 코드

0002 코어 파이터	0003 코어 부스트
0004 G. 파이터	0005 G 디펜서
0006 RB-79K	0007 볼
0008 짐	0009 짐 코만도
000A 짐 커스텀	000B 짐 改
000C 짐 캐논	000D 아쿠아 짐
000E RGM-79(G)	000F 블루 데스티니 1호기
0010 짐II	0011 짐II (강습)
0012 GP02	0013 짐 III
0014 네모	0015 네모V

SD건담

경기도 수원시 장안구 정자동 동신APT 101-909 정덕규

0016 제간
0017 스택·제간
0018 제간 A 타입
0019 예비 암
001A 허다건
001B 챔즈 건
001C 재베린
001D 건에지
001E 건블라스터
001F 건 탱크
0020 건 탱크 I
0021 건 탱크R44(MS)
0024 건 캐논
0025 건 캐논 중장형
0026 건 캐논 I
0027 건 캐논 디텍크터
0028 G 캐논
0029 G 캐논 마그나
002A 릭디어스(흑)
002B 릭디어스(빨강)
002C 슈트롬디어스
002D 릭디어스 U
002E 디제
002F 디제 SE-R
0030 RX-79(G)
0031 건담 픽시
0032 건 다이버
0033 건담
0034 G-3 건담
0035 예비 건담
0036 FA 건담
0037 건담 NT1
0038 건담 NT1-FA
0039 GP01
003A GP01-Fb
003B GP02A
003C GP03-S
003D GP03-D
003E 건담MK II(에우고)
003F 건담MK II(티탄즈)
0040 FA 건담 MK II
0041 슈-퍼건담
0042 건담MK III
0043 FA 건담 MK III
0044 메티스(MS)
0045 메티스(MA)
0046 메티스改(MS)
0047 백식
0048 백식改
0049 양산형백식
004A 프로토Z건담
004B 양산형 Z건담
004C Z 건담(MS)
004D 웨이브라이더-Z건담(MA)
004E Z II (MS)
004F Z II (MA)
0050 리가즈(MS)
0051 리가즈 BWS(MA)
0052 리가즈 커스텀(MS)
0053 리가즈 커스텀(MA)
0054 양산형 ZZ 건담
0055 ZZ 건담(MS)
0056 G.포트레스(ZZ건담(MA))
0057 ZZ 건담 FA
0058 양산형 ν 건담
0059 ν 건담
005A ν 건담 HWS
005B 건담 F90
005C 건담 F90S
005D 건담 F90A
005E 건담 F90D
005F 건담 F91
0060 V 건담
0061 V 건담 분리형
0062 V 대시 건담
0063 V 건담 헥사
0064 V2 건담
0065 V2 건담 분리형
0066 V2 어설트
0067 V2 버스터
0068 짐 캐논 II
0069 에로
006A 자나
006B 블루 데스티니 2호기
006C 블루 데스티니 3호기
006D 라이덴 전용 고기동형 겔구구
006E 검은 3연성전용 자크 II
006F 자크 II 改(지휘관용)
0070 자크 II J형
0071 자크 II J형(지휘관용)
0072 도프
0073 마젤란 어택
0074 마젤라 도프
0075 기간
0076 자크 I
0077 자크 II F형
0078 자크 II F형 (지휘관용)
0079 고기동 자크 II
007A 고기동 자크 II(지휘관용)
007B 자크 II 改

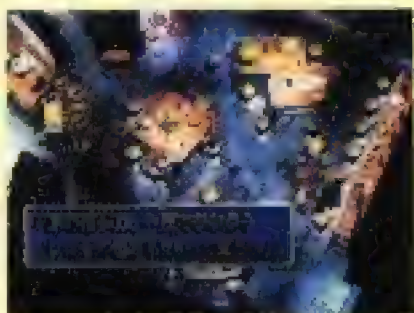
007C 사이코뮤 고기동 시험용 자크
007D 자크 캐논
007E 자크 탱크
007F 자크 마린
0080 자크 마리너
0081 어쿠트 자크
0082 호비 하이 자크
0083 하이 자크(초록)
0084 하이 자크(파랑)
0085 하이 자크 커스텀
0086 마라사이
0087 자크 III
0088 자크 III 改
0089 구프
008A 구프 중장형
008B 구프 비행형
008C 돔
008D 릭돔
008E 릭돔 U
008F 돔 트로펜
0090 트로피칼 돔
0091 베즌 드와지
0092 드와지
0093 드와지 改
0094 앗시마(MS)
0095 앗시마(MA)
0096 드라이센
0097 어프리트
0098 어프리트 改
0099 겔피
009A 자메르
009B 도라세
009C 가자C (MS)
009D 가자C (MA)
009E 가자C (MS)
009F 가자C 改(MA)
00A0 가자D (MS)
00A1 가자D (MA)
00A2 가조움 (MS
00A3 가조움 (MA)
00A4 가루스J
00A5 즈사 (MS)
00A6 즈사 (MA)
00A7 즈사 커스텀
00A8 고크
00A9 하이 고크
00AA 앗그
00AB 앗가이
00AC 즈고크
00AD 샤아 전용 즈고크
00AE 즈고크 E
00AF 카풀
00B0 갓샤
00B1 쥬앗그
00B2 앗가이
00B3 조고크
00B4 조크
00B5 겔구구
00B6 겔구구 (지휘관용)
00B7 겔구구 J
00B8 겔구구 M
00B9 겔구구 M (지휘관용)
00BA 고기동형 겔구구
00BB 고기동형 겔구구 (지휘관용)
00BC 겔구구 캐논
00BD 갈발디 α
00BE 갈발디 β
00BF 가즈엘
00C0 가즈알
00C1 리 겔구구
00C2 갱
00C3 R 자자
00C4 바우(MS)(오렌지)
00C5 바우 (MA) (오렌지)
00C6 바우 어택커(오렌지)
00C7 바우 (MS) (초록)
00C8 바우(MA)(초록)
00C9 바우 어택커 (초록)
00CA 멧샤
00CB 자크레로
00CC 그라브로
00CD 비그로
00CE 비그로마이어
00CF 바루바로
00D0 압사라스
00D1 자무르 핀(MS)
00D2 자무르 핀 (MA)
00D3 브라우브로
00D4 엘멕스
00D5 자온그
00D6 퍼펙트 지온그
00D7 햄머 햄머
00D8 게마르크
00D9 드벤울프
00DA 큐베레이
00DB 큐베레이 MK II (검정)
00DC 큐베레이MK II (빨강)
00DD 양산형 큐베레이
00DE 백점
00DF 노이에 질
00E0 퀸만사
00E1 게프런(MS)
00E2 게프런(MA)
00E3 바이아런
00E4 가브스레이(MS)
00E5 가브스레이(MA)
00E6 함브라비(MS)
00E7 함브라비(MA)
00E8 비운드 독(MS)(빨강)
00E9 비운드 독(MA)(빨강)
00EA 비운드 독(MS)(황)
00EB 비운드 독(MA)(황)
00EC 비운드 독(MS)(백)
00ED 비운드 독(MA)(백)
00EE 멧사라(MS)
00EF 멧사라(MA)
00F0 볼리노크·사만
00F1 파라스 아테네
00F2 지·오
00F3 프로토타입 사이코 건담
00F4 양산형 사이코 건담
00F5 사이코 건담 (MS)
00F6 사이코 건담 (MA)
00F7 사이코 건담 MK II (MS)
00F8 사이코 건담 MK II (MA)
00F9 기라 도가(지휘관용)
00FA 기라 도가
00FB 기라 도가 改
00FC 기라 도가 사이코뮤 시험형
00FD 코어 파이터
00FE 야쿠트 도가(규네이)초록
00FF 야쿠트 도가(쿠에스)빨강
0100 사자비
0101 사이코 도가
0102 α·아지르
0103 게베라 테트라
0104 바자므
0105 키케로가

0106 자크 마리너(지휘관용)
0107 샤이닝 건담
0108 갓 건담
0109 윙 건담(MS)
010A 윙 건담(MA)
010B 윙 건담 제로(MS)
010C W 건담 제로(MA)
010D 건담 X
010E 건담 X 디바이더
010F 건담 DX
0118 샤아 전용 자크 II
0119 미쓰니가 전용 고기동형 자크 I
011A 샤아 전용 겔그그
011B 가토 전용 겔그그
011C 데저트 자크
011D 레즌 전용 기라 도가
011E 지온그 (머리)
011F 퍼펙트 지온그(머리)
0120 자크 캐논
0121 부라우 부로 중앙 모듈
0122 자크 프라퍼
0123 카톨
0124 자코
0125 루근
0126 프로베
0127 볼 개수형
0128 파워드 짐
0129 짐 쿠엘
012A 짐 스나이퍼 커스텀
012B 짐 스나이퍼
012C 제간 B 타입
012D 메타스 改(MA)
012E 코어 파이터
012F 코어 파이터 II
0130 코어 파이터 II -Fb
0131 코어 파이터 ZZ
0132 코어 파이터 V
0133 코어 블러스터 V
0134 도프 파이터 V
0135 코어 파이터 V2
0136 도프 파이터 V2
0137 퍼블릭
0138 플라이 먼터
0139 도라이-에즈 FF-4
013A 판판
013B 돈 에스카르고
013C 호버 트럭
013D 드래곤 플라이
013E 자크 강행정찰형
013F 하이 자크
0140 가루마 전용 도프
0141 데슈 연락기
0142 Z 자크(Z건담에 마라는 자크)
0143 카토르
0144 게세
0145 자크 마인 레이어
0146 샤아전용 릭돔
0147 코어 파이터
0148 코어 파이터 ZZ
0149 타이타니아
014A 퍼블릭
014B 윙 제로 커스텀
014C 어프리트 改(지휘관용)
014D 우주용 고기동 시험형 자크
014E 데저트 자크(지휘관용)
014F 캬프르
0150 사이코건담 MK II
0151 자크 II J 형(pink)
0152 가이아 전용 고기동 자크 I
0153 세이버 피슈
0154 TIN 코드
0155 호모아비스
0156 게제
0157 겔그그(ななななた)빨강
0158 겔그그(ななななた)파랑
0159 메가라이더
015A 사이코건담 MK II (머리)
015B 퀸만사(머리)
015C 샤이닝건담 슈퍼모드
015D 갓 건담 하이퍼 모드
015E V 건담 헥사분리
015F V 대쉬 건담 분리
0160 프로토 타입 건담(흑)
0161 도프 파이터V
0162 MSM-02
0163 프로토 타입 릭디어스
0164 프로토 타입 ZZ건담
0165 G 포트레스 O형
0166 Ez-8
0167 어프라사스 (우주용)
0168 짐
0169 양산형 백식
016A 어프라사스(지상용)
016B 간
016C 양산형 에머 에머
016D 노이에질 V
016E 블루 데스티니 2호기
016F 가이아 전용 자크 I
0170 검은 3연성용 자크 I
0171 돔 트로펜
0172 자크 II J 형(황색)
0173 코어 파이터
0174 코어 파이터

서울시 노원구 상계 10동 주공APT 913-602 김정대

여장시키기

Q **FF7에 6번가 월마켓에서 돈 콜네오라는 변태에게 잡혀있는 티파를 구하기 위해 크라우드를 여장시키는 이벤트가 있는데요. 술집에 있는 옷만드는 사람이 누구며 어떻게 오고 남남남에서는 누구와 시합을 해서 가발을 얻는지 가르쳐 주세요. 그리고 속옷은 어디에서 얻어야 하는지두요**

A 월마켓에서는 콜네오에게 잡힌 티파를 구출하기 위해서, 크라우드는 여장한 후 잠입합니다. 여장을 위한 필요 아이템은 전부 5개가 있지만, 드레스와 가발만 있으면 잠입할 수 있습니다. 술집에 옷만드는 사람은 그 사람이 맞습니다만, 먼저 드레스 점에 가서 그의 아들과 이야기를 나눠야 합니다. 아들은 아버지가 요즘은 슬럼프에 빠져서 술만 마신다고 불평하죠. 그 다음 술집에 가서 그의 아버지와 이야기를 나누면, 크라우드가 여장을 한다는 말에 흥미를 느끼고 다시 재기의 의욕을 다집니다. 잠입한 후 에어리스, 티파, 여장한 크라우드 중 콜네오가 ??할 여자를 선택하는데요, 보통이라면 에어리스나 티파가 선택되지만 여장에 사용한 아이템에 따라서 크라우드가 선택(!!!)될 수도 있습니다. 이런 재미있는 이벤트를 보기 위한 아이템 획득 방법은 아래와 같습니다.

술집에서 옷만드는 사람은 바로 이 사람

1. **드레스** : 드레스 점에 가서 이야기를 한 후, 술집에 있는 아버지에게 말을 겁니다. 그러면 선택문이 나오는데, 'さわっと'와 'つやつや'를 선택하면 최고 랭크의 실크 드레스를 얻을 수 있습니다.
2. **가발** : 드레스를 입수한 후, 남남남에서 시합을 하는 데, 여기에서 지면 곱슬머리 가발을, 비기면 갈색 가발을, 이기면 최고 랭크인 금색 가발을 얻습니다.
3. **머리핀** : 마테리아 점의 의뢰를 받고서 여관에 머물면, 밤중에 자동판매기에서 하나만 구입할 수 있습니다. 이것을 마테리아 점에 가지고 가면 머리핀으로 바꾸어 줍니다. 200길 짜리 상품은 다이아몬드 머리핀으로, 100길 짜리 상품은 루비 머리핀으로, 50길 짜리 상품은 유리 머리핀으로 바꿀 수 있습니다.
4. **향수** : 식당에서 식사를 한 후 그저 그렇군(まあまあだな)을 선택한 후, 쿠폰을 받았다면 약국에서 아이템으로 교환할 수 있습니다. 이것을 술집 화장실에 있는 사람에게 주면 향수를 얻을 수 있습니다. 약국에서 얻은 약품에 따라서 향수도 달라지는데요. 소화제와 교환하면 섹시향수를, 소취제와 교환하면 꽃 향수를, 소독제와 교환하면 보통의 향수를 얻게 됩니다.
5. **기타** : 밀봉의 관을 이용하면 속옷을 얻을 수 있습니다. 두 밀실 중 사랑의 꿀통(?)은 란제리를, 단체의 꿀통(!!)은 비키니 팬티를 얻을 수 있습니다.

아랑전설 스페셜

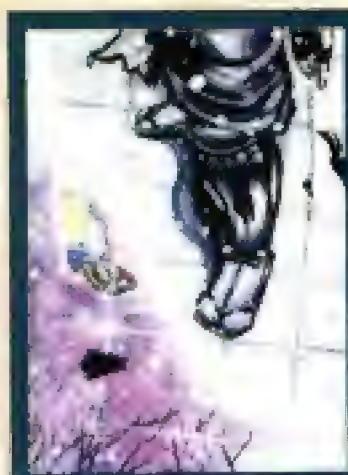
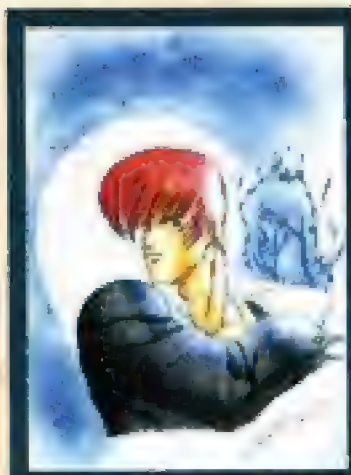
Q **리얼 바우트 아랑전설 스페셜 -DOMINATED MIND- 에는 숨겨진 기술이 있다고 들었습니다. 어떤 조건이 필요하다고 하는 데 이 조건과 커맨드를 알려 주세요.**

A 아래에 있는 필살기는 보통 때에는 절대로 사용할 수 없는 필살기입니다. 나오게 하는 조건은 모든 캐릭터로 나이트메어 기스를 쓰러뜨린 후, 싱글 모드를 클리어 해야 합니다. 메모리 카드에 세이브 하면서 모든 캐릭터로 클리어 하세요. 다음은 커맨드 입니다.

캐릭터	기술명	커맨드
테리	(잠) 하이앵글 게이저	↓↙←↓↙←+강공격
앤디	(잠) 승룡멸파탄	↓↙←↓↙←+강공격
죠	(잠) 폭렬 허리케인 타이거 카카토	↓↙←↓↙←+강공격
마이	(필) 난화점면	↓↙←+강공격(×4)
기스	(잠) 아수라 질풍권	↓↘→↓↘→+강공격
홍푸	(필) 박치기	←→+강공격
마리	(초) 마리즈 스플래시 로즈	→←↙↓↘→+킥·강공격
빅슈	(잠) 가·가·가·갓츠 덩크!!	↓↘→↓↘→+강공격
슌수	(잠) 제왕용쌍권	↓↙←↓↙←+강공격
슌뇌	(잠) 제왕역란권	접근해서 ↓↙←↓↙←+강공격
빌리	(잠) 홍련살곤·개	↓↙←↓↙←+강공격
친	(초) 대원생	↓↙←↓↙←+킥·강공격
텐	(잠) 승천칠풍참	↓↙←↓↙←+강공격
로렌스	(필) 블러디 액셀 α	↓↙←+펀치
	(필) 블러디 액셀 β	↓↙←+킥
크라우저	(잠) 언리미티드 디자이어	→↘↓↙←+P, P, P, P, K, K, K, 강, 강, 강
	(잠) 언리미티드 디자이어 2	→↘↓↙←+P, P, P, P, K, K, K, 강, 강, ↓↙+강
알프레드	(잠) 섹시 드라이브	공중에서 ↓↘→↓↘→+강공격

루나 S·S·S

Q **저는 PS용 루나 실버 스타 스토리를 하고 있는데, 친구한테서 숨겨진 아이템이 있다고 들었습니다. 뭐, 게임 진행을 편하게 해준 데나, 뭐래나. 이 아이템을 얻는 방법을 알려주세요. 꼭, 부탁드립니다.**

A 첫 번째 아이템은 바로 마안석의 반지입니다. 이 반지를 장비하면 소비 MP가 반으로 줄어들죠. 마법도시 벤과 기계성이 대결한 직후, 기계성에 들어가기 전에 다몬과 이야기를 하면 줍니다. 제시카와 미아등의 마법을 사용하는 캐릭터에게 장비를 시키면 좋습니다. 두 번째 아이템은 질풍의 반지입니다. 이것을 장비하면 공격횟수가 1 증가합니다. 얻는 방법은 우선 리차 마을에서 도적 길드에 있는 가수 리아와 놀기로 약속을 합니다. 이벤트에서 그녀가 유괴되기 전에 약속을 해 놓아야 합니다. 위의 조건을 만족하고 마법도시 벤과 기계성이 대결한 후에 리아와 이야기를 나누면 건네줍니다. 세 번째 아이템은 마선의 눈물입니다. 장비하면 공격횟수가 1밖에 안되지만 적 전체를 공격할 수 있습니다. 요걸 얻는 방법은 우선 흑룡의 터에서 아레스를 드래곤 마스터로 만듭니다. 그리고 나서 낫슈가 파티에서 빠져나갈 때까지 란 마을의 촌장에서 말을 걸어서, 명예시민의 칭호를 받습니다. 이렇게 하면 벤과 기계성이 대결한 후에 란 마을의 촌장에게서 입수할 수 있습니다. 잘 활용하시길.

주소 불명, 이름 불명

경남 창원시 대방동 개나리 3차 APT 304-701 김성호

디아블로

Q **저는 컴퓨터 게임으로도 유명한 디아블로를 PS용으로 즐기고 있습니다. 그런데 생각보다 매우 어렵습니다. 그래서 훈장님! 보다 강력한 아이템과 퀘스트 아이템이 도움이 된다고 하는데 어떻게 얻어야 하나요? 또, 유니크 아이템에는 무엇이 있나요?**

A 최강 클래스의 장비품을 얻고 싶다면 게임 레벨을 '헬'로 설정하고서 지하 13층 이하에서 등장하는 몬스터를 찾아야 합니다. 그런데 이 몬스터는 보통의 몬스터와는 다르게 표시되는 문자의 색이 다른 조금 특수한 몬스터로 이 녀석을 쓰러뜨리면 얻을 수 있습니다. 보다 구체적으로 사용가치가 높은 장비품은 워리어로 플레이한다면 대미지와 STR에 +수정치를 주는 장비품이, 로그라면 명중치와 DEX에 +수정치를 주는 장비품이, 소서러라면 MAG에 +수정치를 주는 장비품과 마법 레벨을 올리는 장비품을 모으는 것이 좋습니다. 퀘스트 아이템에는 다음과 같은 것이 있습니다.

이름	종류	성능
부처스 크리버	크리버	STR+10, 데미지 + 4~24, 내구도 10
언데드 크라운	크라운	방어력 8, 생명력의 5%를 뺏는다
엠피리언 밴드	링	모든 특성+2, 시야+20%, 공격을 받아도 빨리 회복
옵틱 아뮬렛	아뮬렛	시야+20%, 전기 내성+20%, 맞을 때마다 데미지 1 흡수, MAG+5
링 오브 트루스	링	라이프+10, 3데미지까지 무효, 모든 마법 내성+10%
할리퀸 클레스트	캡	모든 특성+2, 라이프+7, 마나+7, 방어력-3, 방어시 -1
그리스 월드의 검	소드	불 공격 라이프 1~10, 명중률+25, 빠른 공격 가능, 마나+20, 라이프-20
알케인의 매일	스프린트 메일	방어력+25, VIT+10, 공격시마다 라이프 3흡수, 빨리 회복
벨 오브 스틸	그레이트 헬름	모든 마법 내성+50%, 방어력+60%, 마나-30, STR+15, VIT+15, 시야-20%
[illegible]	[illegible]	내구도 불멸, VIT+10, 1데미지까지 무효

전화 한 통으로 모든 게임 답변이 OK-!

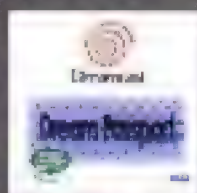
지금 당장 02)700-9077로 전화 하세요!

핸디가와 잠오리가 여러분을 기다립니다!!

H/W 연구실 王

DC와 인터넷

Q 안녕하세요. DC에 대해 질문을 하려고 합니다. ① 세가 DC는 인터넷 접속과 통신대전이 가능하다고 하던데 우리 나라에서도 이런 기능을 사용할 수 있나요? ② 세가 DC가 위의 기능이 우리 나라에서 되지 않으면 현대에서 생산하는 DC는 위의 기능이 되는지? 현대 DC도 되지 않는다면 현대세가는 위의 기능들을 빼고 가격을 내릴 것인지 알고 싶습니다.

A ①에 대한 대답은 불확실하다고 미리 말씀드립니다. 지금 이 글은 DC가 나오기 전에 쓰는 것이라 '~일 겁니다'라고 밖에 대답을 못 드리겠네요. 우선 인터넷 계정을 가지고 있다면 사용할 수 있을 것입니다. DC자체에 모뎀과 전화 걸기 네트워킹을 갖추고 있기 때문에 컴퓨터가 없어도 접속은 가능하겠죠. 우리 나라에서 말입니다. 일본에서는 세가에서 만든 자체 환경을 가지고 몇 달간 무료로 운영한다고 합니다.
②의 경우 아직 현대세가에서 어떤 조처를 취할 지 밝혀진 바는 없습니다.

DC, 성공의 열쇠는 소프트가 좌우

기적의 퓨스

Q 안녕하세요. 다름이 아니라, 제가 얼마전 PS 7000을 구입했습니다. 그런데 모르고 220V에 꽂아 PS에서 연기가 나고 탄 냄새가 났는데, 변압기를 구입해 110V에 꽂으니까 되는 거에요. 제 친구는 220V에 꽂아 PS가 터졌었는데요. 제건 왜 되는 거죠? 제 PS만 기적적으로 살아난 걸까요?

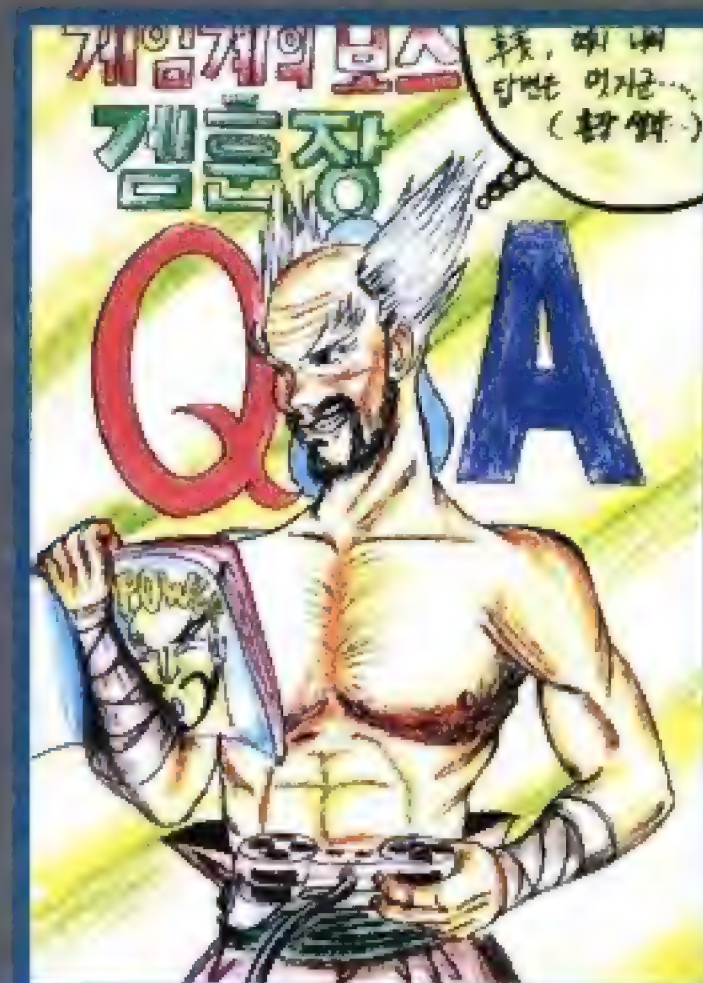
A 기적적으로 살아있는게 맞습니다. 그러나 거의 혼수상태죠. 연기가 나고 탄 냄새가 났다면 퓨스의 전원부가 거의 다 타버렸다는 말인데요. 이런 상태로는 그리 오래 버티지 못합니다. 또 퓨스의 뼈대라고 할 수 있는 기판에까지 영향을 주기 때문에 빨리 가까운 수리점에 가서 전원부를 수리해야 합니다. 안 그러면 PS 기판까지 타버려서 게임을 못하게 될지도 모릅니다. 특히, 220V에 꽂아서 터진 경우는 전원부를 교체해야 합니다. 교체할 때 프리 볼트용으로 해달라고 하셔서 110V나 220V 양쪽에서 사용할 수 있게 만드시면, 다음에 걱정할 필요는 없죠.

담당자 변경

1998년 11월 18일, 사랑하던 님은 갔습니다. 심한 격무에 시달리던 우리 훈장님은 해보고 싶은 게임이 있어도 팔 10개, 머리가 5개여서 못한 것을 한탄하면서 저 하늘에 별이 되었습니다. 다 함께 묵념의 시간을 가집시다. 근데 저는 누구냐구요? DR. M 이라고 합니다. 훈장의 주치의로 있다가 돌아가시기 전 저에게 이 코너를 맡기시고 가셨죠. 훈장님의 유명을 받들어서, 열심히 할게요.

캡쳐하기

Q 저는 PS와 GB를 갖고 있는 독자입니다. 파워 광고에서 V-BOX라는 컴퓨터 모니터에 게임기를 연결할 수 있는 기계가 있다고 봤는데요. 사려고 하는데 컴퓨터에 무리가 가는 건지 아닌지 알고 싶습니다. 또, 들은 얘긴데 컴퓨터 기능을 이용해서 게임 장면을 찍을 수 있다던데(캡쳐), 실현 가능한가요? 제가 알기론 필자나 기자들은 이렇게 해서 게임기사나 공략화면을 만든다고 하던데요. 그리고 어떻게 게임화면을 찍는 건지 알려주세요.

A 우리가 사용하는 모든 전자제품은 전원을 넣기만 하면 약간씩이라도 무리가 갑니다. 그러니 걱정하면서 사용하지는 마세요. V-BOX는 컴퓨터 모니터와 게임기를 바로 연결해서 사용합니다. 즉, 컴퓨터 본체가 필요 없다는 말이니 컴퓨터에는 무리가 전혀 없죠.
그리고 컴퓨터를 이용해서 캡쳐를 하기 위해서는 TV수신카드가 필요합니다. 수신카드에는 AV단자가 별도로 달려있는데, 여기로 게임기를 연결하면 컴퓨터 모니터에 게임 화면이 뜨죠. 또, 함께 들어있는 프로그램에는 대부분 캡처 기능이 달려 있습니다. 이 기능을 이용하면 게임 화면을 컴퓨터에 저장할 수 있습니다. 그래픽 파일로 말이죠.

짧은 답변들

Q 박사가 비전머신05를 주지 않습니다. 어떻게 하죠?

A 12월 게임 파워를 안 보셨군요. 가지고 있는 아이템이 꽉차서 그렇습니다. 쓸모 없는 아이템은 버리고 다시 달라고 하세요.

Q 게임점에 갔더니 크래시 밴디쿳 -WARPED-가 나왔더군요. 2편은 확실히 아니고 3편 인줄 알았는데 게임책에는 12월 17일 발매 예정이라고 나와있고, 도대체 책에도 안 나와 있는 이 게임은 뭡니까?

A 영문판 크래시 밴디쿳 3입니다. 책에 나와 있는 건 일본판 발매일이구요, 영문판이 좀 빠르게 나옵니다.

Q 제 친구가 그러는데 손목 진동 패드라는 것이 있다고 합니다. 이것이 진짜 있는지 궁금하구요. 가격은 어느 정도 합니까? 또, 손목 진동 패드는 소니에서 만드는 정품입니까? 제작 회사도 알고 싶어요.

A 이 손목 진동 패드(정확히 패드는 아니고, 손목에 끼어서 진동 효과를 주는 주변기기입니다) 의 정식 명칭은 'PS 럼블 팩'으로 소니에서 만드는 것이 아니라, 중국제입니다. 제작회사는 프로젝트 디자인이란 곳으로 2개의 AAA형 건전지로 작동합니다. 가격은 가까운 판매처에 문의해 보세요.

• 공지 •

전화를 이용하여 저희 게임파워로 게임 관련 질문을 주시는 경우가 있습니다. 그러나 저희 게임파워에서는 전화 상으로 일절 답변을 해 드리지 않습니다. 따라서 게임과 하드웨어에 관한 모든 질문은 엽서와 편지로 보내 주시기 바랍니다.

ART GALLERY

안녕하세요 담당자 Mcwild입니다. 이번 아트 갤러리를 마지막으로 전 떠납니다. 가장 재미있었고 애정있게 이끌었던 아트 갤러리를 뒤로하고 떠나자니 좀 아쉽군요. 하지만 계속 파워를 보면서 후임자의 행태를 감독할 예정입니다 후후. 그리고 필자로 계속 남을 것이니 제 글은 집중 공략 여기 저기에서 찾을 수 있겠죠. 아마도 제 후임으로 아트를 이끌어주실 분은 Dr. Moon으로 추정됩니다. 제 옆자리에서 서식하던 분으로 인간성, 외모 이 두 가지 빼곤 정말 괜찮은 분이죠(전 그 두 가지밖에 좋은 점이 없는데 흑). 아 얼마 전에 첫눈이 내렸습니다. 역시 첫눈답게 금방 검은 물로 돌변하더군요. 하지만 기분만은 쾌청.

- 장원:2000
- 준장원:1500
- 준준장원:1200
- 입선작:500

장원

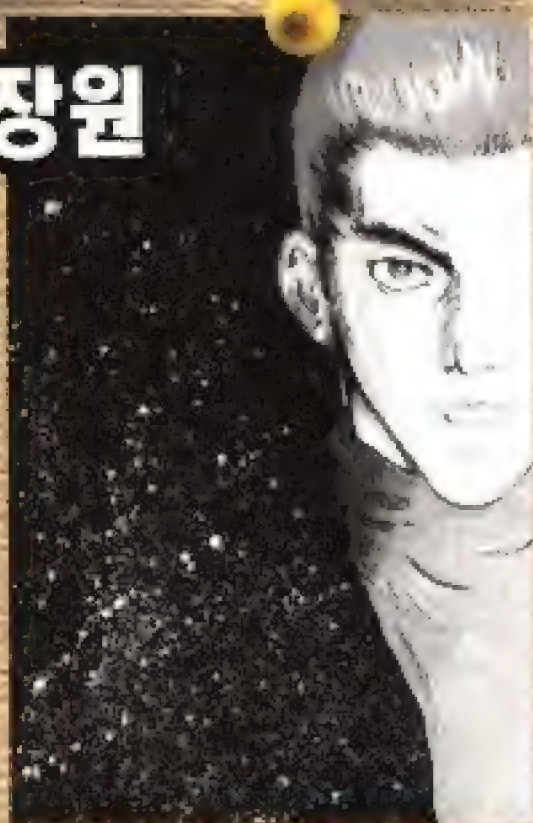
◀ 雪花

흠. 훌륭한 설욕작이군요 경해님. 감정을 억제한 듯한 슬픈 눈이 시즈파루답군요. 아 경운님과의 얘기는 정말 재밌게 읽었습니다. 후후 제 친구들도 대부분 그런 성격들이라 경해님의 마음이 십분 이해가 갑니다. 1월호가 나오면 경운님께 전화를 걸어주세요. 그리고 '캇 핫 핫 핫' 이라고 웃어주신 후 전화를 끊으세요. 'ㅅ' 받침을 확실히 발음해야 더욱 큰 효과를 줄 수 있습니다(경운님 죄송). 아 웃은 후 전화를 재빨리 끊는 것도 중요!

준장원

▶ 무제

마감이 임박했을 때 작품을 들고 찾아오신 카인님. 예쁘장한 목도리를 하고 해사시 웃으시면서 그림을 건네주시던 모습이 생각나네요. 흠 오리지널 캐릭터라고 하셨었죠? 아주 귀엽네요. 전 꼬맹이 여자애는 별로 안 좋아하지만 눈을 만지면서 즐거워하는 모습을 정말 잘 표현하셨군요. 마카 테크닉도 깔끔하고 색감도 정말 훌륭하네요. 역시 예술고에 다니는 죄지 답게 센스가 있으신 듯. 다음에도 좋은 작품 부탁드려요.

준준장원

▲ 白夜

가장 마음에 드는군요. 지만 미어의 외곽선이 어두운 배경에 삭제된 것도 마음에 들고 눈내리는 것도 아주 잘 표현하셨네요. 하지만 몸의 바깥 부분이 깨끗이 잘라지지 않아서 배경과 이질감을 주는 것이 옥의 티. 톤 테크닉을 좀더 수련하도록 하세요. 박한실님의 화실에 찾아가신다고요? 잘 생각하셨네요. 예전에 '못말리는 게임광들(제목이 맞나 모르겠네요)'이라는 제목의 작품에서 게임에 미친 사람들을 아주 잘 묘사 했었죠. 평소의 아트 갤러리에서 발휘하신 실력만 제대로 보여드려도 좋은 결과를 얻으실 거예요 건투를 빕니다. 아 그리고 물생이도 활동 준비는…

▲ 못내기 싱고

우와와? 흠 아주 훌륭한 색감입니다. 배경에 있는 것은 코로 추정되는군요. 그런데 창욱님은 양경일님의 팬이신 것 같군요. 처음 봤을 때 '어 이거 요한이잖아!' 라는 생각이 들더군요. 제목도 싱고 코스프레를 한 요한이 어울릴지도 후후. 음 혹시 아니라면 기분이 나쁘셨을 수도 있군요 죄송. 제가 양경일님 팬이라 그렇게 보였을지도 모르겠네요. 흠 결론은 '좋은 작품 계속 보내주세요!' 입니다.

◀ 사랑해 마이

언제나 마이와 앤디를 보내주시는 동환님의 작품은 여전히 깔끔한 마카 테크닉을 보여주셨네요. 근데 지난호에서 제 글에 위기감을 느끼셨는지 앤디가 꽁지머리가 될 것이라는 -.-) 앤디의 이마가 좀 좁네요. 담당자가 바뀌더라도 여전히 좋은 작품을 보내주세요.

◀ 제프리 생애 최초의 첫눈

무시무시한 이미지의 제프리를 그려주셨군요. 하지만 Mcwild 팬의 일원으로써 기분이 좋았습니다 후후. 바깥에 내리는 눈을 보며 오늘도 사탄 사크와 투쟁을 하고 계실 제프리님을 다시 한번 떠올려 봅니다. 곧 드림캐스트 버전으로 버파 3가 나오는군요. 옛 버파 격언에 이런 것이 있죠. '제프리 백주 카프리'. 아 이게 아니라 '사나이라면 제프리'. 이 격언을 되새기며 동오님도 제프리의 세계에 빠져 보실 것을 권합니다.

◀ 무제

색연필로 아주 깔끔하게 그려주셨네요.
휴 수능들은 잘 보셨는지 모르겠네요 제가 플러스를 걸어드렸는데 잘 받으셨는지?
그리고 나코루루 무현은 대표적인 압살이 기술이죠.
보통 압살이라고 하는 것들은 버그에 의해 생긴 상대가 빠져나올 수 없는 것을 말하죠.
아무리 그 기술을 쓰기가 힘들어도 압살이는 압살이입니다.
자주 쓰다보면 오락실에서 상대와 정겹게 의자를 주거니 받거니 할 수도 있으니
조심하세요. 그리고 파워 추천 홍보를 성공하셨다니 축하드려요.
마침 그 광책을 한 필자가 지나가다가 칭찬을 해주는군요 후후.

▲ 후지산의 첫눈

흠 아주 평화로운 표정의 겐주로네요.
좋지도 않은 듯 말이죠 후후. 색연필로 채색했지만
정성을 들여서인지 깔끔하게 되었네요
다음에도 좋은 작품 부탁합니다.

▲ 리무루루

보통 순종적인 이미지와 착한 표정을 하고 있는
리무루루가 이 작품에서는 짜다로운 성격을 가진 것처럼
표현이 되었군요. 지나가던 필자가
'리무루루가 표독하게 생겼네?' 라고 한마디 하고 가는군요 후후.
하지만 나름대로 참신한 이미지네요.
다음에도 좋은 작품 부탁합니다.

▶ 첫눈이 내리면...

어느날 갑자기 방문 하셔서 담당자를 협박한 후 떠나버린 종민님.
그림체는 제가 별로 선호하는 타입은 아니지만
정말 성의있게 잘 그리셨네요. 근데 톤을 붙이신 것은
오히려 마이너스 효과를 준 것 같아요
차라리 배경을 그리시는게 더욱 보기가 좋았을 것입니다.
톤 사용은 적절하게!

▶ 겨울밤의 첫눈

저런, 아트 갤러리 때문에 거금을 들여서
포스터 칼라와 파스텔을 구입하셨군요.
하지만 훌륭한 작품을 창조 하셨으니 만족하세요 후후.
근데 리무루루의 한쪽 눈이 없네요…
처음 봤을 때 잠깐 놀랐습니다
(요즘 보고 있는 만화가 '둠귀' 라는 공포물이라…).
으음 구도에 대해서 질문을 하셨는데 좋은 구도란
따로 있는 것이 아니죠. 어떤 성격의 그림이냐에 따라
다르답니다. 구도 잡는 것은 영화나 다른 명작들을 보고
모방을 하는 것이 아주 좋은 연습이 됩니다. 그러다가
결국 자신만의 구도를 찾아내게 되죠.
기혁님의 작품도 좋은 구도입니다.

▲ 난 이오리가 좋아… 하지만 크리스를 사랑해

눈이 아~따만한 귀여운 캐릭터들이군요. 손은 곰인형 손이구 후후.
근데 부끄러워 하고 있는 여고생이 지연님입니까? 실제 이런 모습으로 귀엽게 생기셨다면 인기 좋으시겠네요 퍼퍼.
다음호에도 좋은 작품 부탁해요.

▶ 이게 뭔가?

용 보내주신 에바 박스 잘 받았습니다.
근데 어디서 많이 본듯한 구도네요…
모방은 실력 향상의 지름길이지만 아트 갤러리에는
창작품을 보내주세요. 하지만 색감도 좋고
색연필의 은은함이 맘에 들어서 실어드립니다.
그리고 Mcwild는 바추어 파이터의 주인공
Jeffry Mcwild님의 성입니다.

메이저 부문

이번 달에는 메이저 부문이 한 작품밖에 안 왔네요. 참 아쉽습니다. 아 그리고 메이저 부문의 상품이 너무 좋은 거 아니냐는 항의가 자주 들어오는데 메이저 부문은 아트 갤러리의 옵션 같은 것으로 한시적인 행사라서 그렇습니다. 아 그리고 상연님 ACA에서 코스프레 했을 때의 머리카락은 진짜입니다(가발 아닙니다).

◀ 첫눈의 약속

으음 첫눈 오는 날의 약속이라…
전 혼자 쓸쓸히 하늘을 보며
따끈한 정종 한잔 했답니다.
첫눈오는날 애인과 모든 약속을
잊지 않고 만나셨다니
정말 좋으시겠어요 흥!
게다가 선물로 안개꽃도 한다발이라…
크윽 염장을 지르시네요.
얀돌이옹.

● 99년 2월호 챔프 아트 갤러리는?

제가 떠나더라도 계속 아트 갤러리를 사랑해 주세요-전 멀리서 지켜보겠습니다 우우.
이 때쯤 제 떠나더라도 마감은 알려여죠. 12월 22일까지 보내주세요.

● 보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경 빌딩 5층 (우) 121-160
게임파워 [파워 아트 갤러리] 담당자 앞

POWER

12월호 초음속 퀴즈 정답

아이끼도

이상 2명에게는 파워 점수 1000점씩을 드립니다.

파워맨을 찾아라 정답자 발표

파워맨 못 찾는 사람은 열혈 파워 독자가 아니겠죠?

12월호 정답

12월호에 편집상의 실수로 파워맨이 실리지 않았습니다. 파워맨을 찾느라 많은 시간을 소비하신 독자님께 사과를 드립니다. 지난호가 파워맨 등장 2주년이었죠? 초대 파워맨부터 12월호 파워맨까지 총 집합입니다. 추억을 다시 한번!

초대 파워맨(96/12~97/12)

98년 1월호 98년 2월호 98년 3월호 98년 4월호 98년 5월호 98년 6월호 98년 7월호 98년 8월호 98년 9월호 98년 10월호 98년 11월호 98년 12월호

애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신분

초음속 퀴즈

3D 게임에서 캐릭터의 리얼한 움직임을 위해 실제 사람의 동작을 데이터화해서 게임에서 사용하는 것을 무엇이라고 하는가?

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경 빌딩 5층
월간 게임파워 「초음속 퀴즈」 담당자 앞
마감: 1998년 12월 20일
당첨자 발표: 게임파워 99년 2월호 게시판

챔프점수 상품

1등 드림캐스트 1대

2등

5-10등 PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능 (게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신중 게임)

16-25등 오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

26-40등 PS/SS 체험판 CD 1개

41-45등 인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

56-60등 PS 액션 리플레이 1개씩

4등

미니겜보이 1대

플레이스테이션 1대

3등

현대컴보이64 1대

11-15등

게임파워 6개월 정기구독권 1장씩

46-55등

최신 게임 공략 비디오1개씩

61-70등

PS 메모리카드 1개씩

71-75등

인기 캐릭터 머그컵

76-100등

타마고치류 게임기 1개씩

BONUS

이 코너는 네모네모로직과 파워점수도 받을 수 있는 코너입니다.
또한 1년치 파워 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 파워점수 1000점을 드리고 있습니다. 다음 파워 티켓은 99년 상반기,
즉 98년 12월호부터 99년 5월까지입니다.

네모네모 로직

Column clues (columns 1–25, top to bottom):

Column	Clues
1	6 4
2	5 1 1 5
3	8 2 2 5
4	9 1 1 6
5	5 6 6
6	4 3 1
7	4 1 2
8	3 1 1 1 2
9	3 2 1 2 2 1
10	5 1 2 1 1
11	7 2 1
12	8 2 1
13	5 1 2 1
14	5 2 1
15	5 2 1
16	5 1 2 1 1
17	4 1 2 2 1
18	3 1 1 2
19	3 1 2
20	4 3 1
21	5 6 6
22	10 1 1 6
23	9 2 2 5
24	6 1 1 5
25	6 4

Row clues (rows 1–25):

Row	Clues
1	15
2	18
3	20
4	5 8 5
5	5 8 4
6	4 2 2 3
7	3 1 3
8	3 3
9	3 3
10	2 4 4 2
11	4 4
12	1 1 3 3 1 1
13	1 3 2 2 3 1
14	1 1 1 1 1 1
15	1 1 1 1 1
16	3 1 1 3
17	3 1 1 3
18	1 9 1
19	1 5 1
20	4 4
21	4 2 2 4
22	5 11 5
23	5 5
24	5 5
25	6 6

♥ 지난호 답

♥ 완성의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 점프 점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1번 경일빌딩 5층 월간 게임파워(네모네모 로직) 담당자 앞

지난호 당첨자

이상 5명에게는 『네모네모 로직』단행본을 드리겠습니다.

게임파워 필자 모집

게임파워에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(SS, PS,N64), 아케이드입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 취재팀 이재익(02-3142-6845)에게 연락 주세요.

담당자의 한마디

● 어느덧 98년을 마무리 할 시기가 되어가는군요. 떠나가는 98년과 함께 Mcwild도 떠납니다. 독자 여러분들도 몸 건강히 계시고 전 필자 겸 독자로 계속 지켜볼 예정이니 게임파워 많이 사랑해주세요.

명작 스테이션

슬레이어즈 엑설런트

- 라비린스 -

눈으로 볼 수 있는 모든 매체. 즉, 소설, TV, 영화, 비디오게임 등등, 그 활동의 무대가 엄청나게 넓은 마법사 리나. 그녀의 황당한 세상을 그리는 새로운 OVA가 등장, 슬레이어즈 팬들을 들끓게 하고 있다. 엉성한 라이벌 나가와 함께 떠나는 새로운 모험의 세계. 게임파워를 통해 먼저 만나보자.

일생의 라이벌 나가

리나는 이름 모를 마을의 여관에 와 있다. 늘 그렇듯이 엄청난 식욕을 채우기 위해….

리나 : 잘 먹겠습니다~!

과식 및 폭식은 여인의 로망

갑자기 폭발음이 들리고…

갑자기 들려오는 폭발음에 여관 안은 대소동에 휩싸이고 휴식, 혹은 식사중이던 손님들이 건물 밖으로 대피하기 시작한다. 리나는 대수롭지 않다는 듯 식사를 계속하고 있다.

리나 : 무슨 일인데 그래?
남자 : 이봐! 뭘 우물쭈물하고 있는 거야? 빨리 피하지 않으면!
리나 : 하지만 아직 반 밖에 못 먹었는 걸?

목숨보다 밥이란 말인가?

남자 : 음…! 그 기분은 알겠지만…. 사실 이 몸도 큰 맘 먹고 해삼 요리를 주문, 막 먹으려는 순간이었는데, 크흑!
리나 : 해삼요리? 그거랑 이거랑 같아? 이 리나님은 '그레이트 딜리셔스 스테이크 곱배기'를 드시고 계시….

자신의 고급 식단을 자랑하는 리나의 말을 막듯, 무너져 내리는 건물.

해삼 요리와 고귀하신 리나님의 초호화판 식사를 비교하다니!

리나의 말이 끝나기도 전에 여관이 무너져 내린다

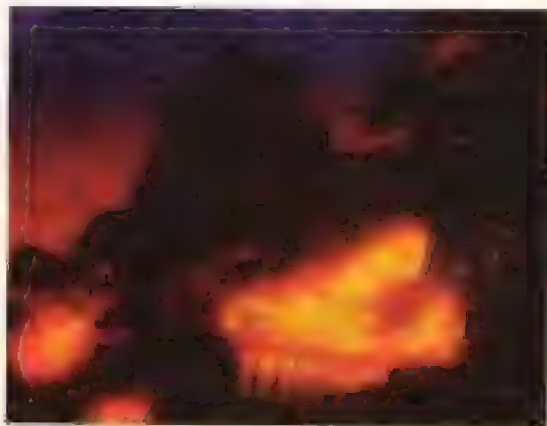
무너지는 여관을 바라보며 눈물을 흘리는 리나. 당연하게도 자신의 식사가 날아간 것이 아까워서다. 단순히 그뿐…이다. 그때 어디선가 앙칼진 웃음소리가 들려온다.

리나 : 그…그러고 보니 이런 상황 전에도 있었던 듯한…데.

음식이 아까워서 눈물을 흘리는 리나

어디선가 들려오는 하이톤의 웃음소리. 이것은?

반갑지 않은 기억

장면은 리나의 기억 속으로 향한다. 나가와 처음 만났던 그때로. 화염에 휩싸인 여관. 잠시 여관에 짐을 둔 채 나들이를 했던 리나는 불타고 있는 여관을 향해 달려온다.

불길에 휩싸인 여관

리나 : 끼야악! 내 물건들!! 저리 비켜!
남자 : 이봐! 불타는 집에 뛰어들다니. 죽고 싶어?
리나 : 말리지 마! 저 안에는 내가 힘들여 모아온 마법 아이템과 갖은 보석들이…!!
남자 : 음…그 기분은 알겠지만…. 사실 이 몸도 오랜 기간을 걸려 모아온 토기 인형들이….
리나 : 토기인형? 그거랑 이거랑 같아? 아아…내 전재산이!!

불타는 여관으로 뛰어들려는 리나

한 남자가 리나를 막아서며 헛소리를…. 이런 사람은 어느 곳에나 있는 것일까?

화염 속에서 거창하고, 시끄럽고 거만한 웃음소리가 들려온다. 웃음소리를 따라가 보니 늘씬하면서도 풍만하며 어딘가 멍청해 보이는 여인의 모습이 보였다.

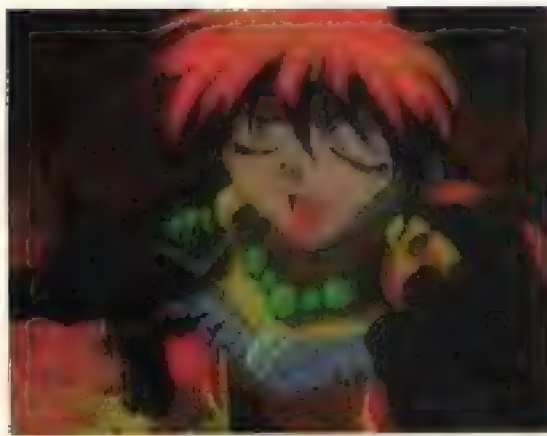
불타는 여관 지붕에 여인의 모습이!

주민 1 : 앗! 사람이! 사람이 있다!
주민 2 : 와! 대단한 차림새!
주민 3 : 그런데, 어딘가 좀 이상한 걸?

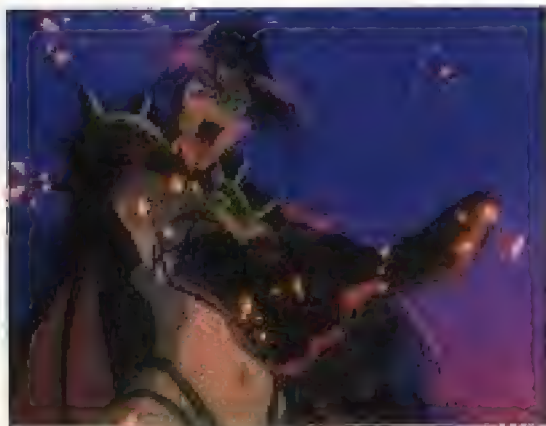
섹시한 나가에 대해 저마다 한마디씩

리나 : (에- 악(惡)의 여자 마도사 차림. 그것도 유행이 몇백년이나 지난 걸. 저런 내색하고는

이것이 나가. 섹시한 여마도사

절대 아는 척도 하고 싶지 않다구…).
나가 : 리나 인버스!!

저런 품위없고 촌스러운 차림의 인간하고는 상종하고 싶지도 않아

생각이 끝나기가 무섭게 자신의 이름이 불리우자, 못 들은 척을 하는 리나. 그러나 나가도 이에 지지 않고 계속해서 리나를 지목한다.

나가 : 아닌척 하지 말아! 거기! 검은 망토에 갈색 머리! 가슴 빈약한 여자!

네! 거기! 가슴 빈약한 여자!

최대의 약점을 건드리자 자신도 모르게 발끈해 벌떡 일어난 리나.

리나 : 그래 빈약해서 미안하다! …엥!

나가와 아는 사이라는 것을 알고 마을 사람들도 슬금슬금 리나를 피하고…

리나는 이름이 꽤 알려진 덕에, 리나를 쓰러뜨리고 명성을 얻으려는 이들이 언제고 그녀의 뒤를 따르는 입장. 분위기로 보아 불을 지른 것도 '서펜트 나가'라고 자칭하는 노출광 여인임에 분명했다.

리나 : 좋아. 내 집을 태운 빚은 네게 받으면 되겠구나! 상대해 줄 테니까 내려오시지!
나가 : ……응?!

불타는 지붕 위의 나가는 갑자기 난처해진 듯 주위를 두리번거린다. 내려…오라구??

내 집을 태운 값은 톡톡히 치르게 해주지! 내려와라!

내려오라구?

주민들 : 설마 내려오는 방법을 생각 안한 건??!!

파악! 살려줘~!

자기에게 도전장을 내민 바보 여마도사에게 내려오는 방법을 제공한 것은 바로 리나. 나가가 서 있던 지붕에 공격을 한 방 날리고, 서 있을 곳을 잃은 나가는….

떨·어·진·다

싸움이란 늘 공허한 것이야

라이벌 등장

시간은 아직도 나가와의 첫 만남을 뒤로하고 길을 떠나는 리나 앞에 붕대로 온몸을 휘감은 여인이 등장한다. 당연히 '나가'다.

붕대 투성이 나가

나가 : 또 만났군! 리나!
리나 : …누구였더라?
나가 : 일생의 라이벌 나가를 잊었다고?

다시 한번 모르는 척~

리나 : 농담이야. 농담. 자기가 지른 불에 화상을 입는 사람을 잊을 턱이 있나?

악착같이 리나를 쫓아온 나가. 일인자가 되기 위해 리나를 꺾을 생각뿐이다. 더 이상 피해갈 길이 없다고 생각한 리나는 나가의 도전을 받아들인다.

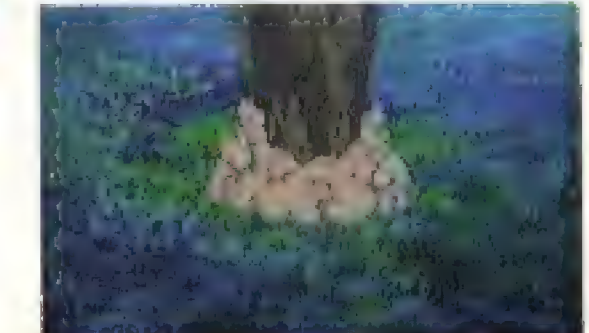
주문을 외우기 시작하는 나가

갑자기 주저앉는다

리나 : 저기 말이지…. 너 지금 주문 외우다가 숄더 가드에 달린 뿔에 배 찔렸지?
나가 : 호흥…(끄덕끄덕)

……바보

나가는 자신을 무시하고 떠나려는 리나를 갖은 도발로 불러 세우고, 급기야는 싸움을 벌이는데….

자기가 쓰러뜨린 나무 밑에 깔리는 나가

리나의 확실한 마무리

돌아온 나가

리나 : 그때 확실히 나가와는 끝을 봤다고 생각했는데, 어째서 지금도…

내 옆에 서있는 거지?

여전히 높은 톤의 웃음으로 무장한 나가가 돌아온 것이다. 마을에 하나밖에 없는 여관을 재로 만들어 버린 나가에게 마을 사람들은 책임을 묻게 되고 곁에 있는 리나까지 공범으로 몰린다. 곤란한 지경에 처하게 된 두 사람에게 마을의 장로가 사죄받을 수 있는 길을 제공한다.

변함없는 나가. 마른 하늘에 날벼락을 맞은 리나

마을 사람들은 두 사람에게 보상을 요구한다

두 여자 마도사에게 주어진 임무는 마을 어귀 유적을 탐사하러 떠난채 행방불명이 되어 버린 마을 젊은이들을 구해오는 것. 리나에겐 내키지 않는 일이었지만, 비싸디 비싼 음식값을 지불하지 못한 탓에 꼼짝할 수 없는 신세가 되어 버렸다.

리나 : 어째서 여관에 불을 지른 거야?
나가 : 불을 질러? 난 식사하려고 촛불을 들고 여관에 들어갔을 뿐이야!
리나 : 촛불이 옮겨 붙은 거잖아! 왜 번번히 불을 지르는 거지?
나가 : 불을 지르다니?? 지난번에는 네 물건에 불을 붙였을 뿐이고.
리나 : …

말이 안통하는 여인 나가

말이 안통하는 매혹(?)의 마도사 나가. 결국 둘은 마을 젊은이들을 구하기 위해 유적으로 향한다.

유적

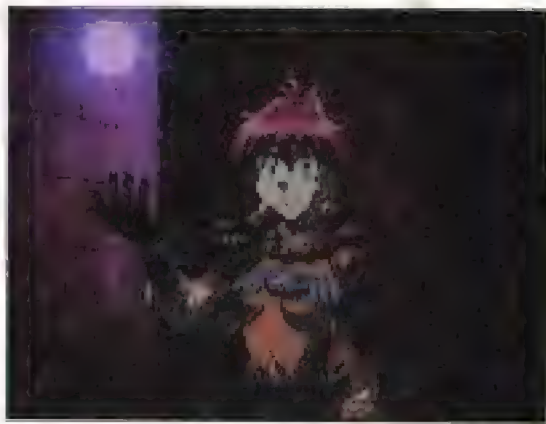
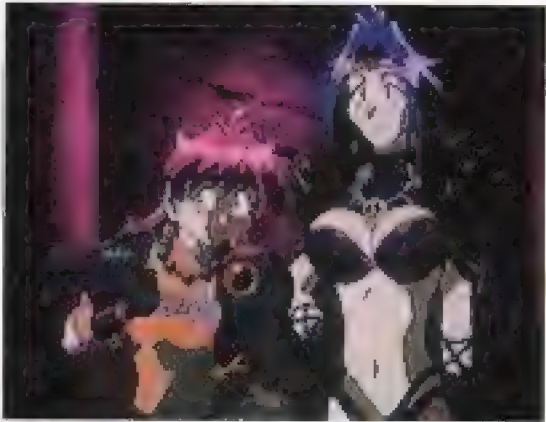
투덜거려보지만 어쩔 수 없이 유적으로 향하는 두사람. 생각보다도 어마어마한 규모에다가 안은 복잡한 미로로 되어있는 유적이었다. 이 정도라면 마을 젊은이들이 행방불명이 되는 것도 무리는 아니었다. 맥빠져 하는 리나에게 나가가 한마디.

나가 : 몰라도 한참 모르는군! 이렇게 오래된 유적이라면 엄청난 보물이 묻혀 있게 마련이란 말이야

억지로 유적으로 향하는 리나

리나: 이런 큰 곳에서 길을 잃으면 큰 일이지

분필로 온 길을 표시해 가면서, 어두운 곳에서는 마법을 사용해 가면서 유적 안을 탐색하는 리나. 동행하고 있는 나가는 변함없이 거추장스러운 존재였다. 한참을 헤메던 중, 동굴 깊은 곳에서 들려오는 사람 목소리를 듣게 된 두사람. 소리를 따라 들어가자 커다란 문이 나타났다.

분필로 들어간 길을 확인해 두는 리나

라이팅 마법으로 어둠을 밝히며…

어디선가 사람 소리가 들려온다!

거대한 문이 나타났다. 마을 사람들은 이곳에?

문의 구조를 살피던 리나는 들어갈 수는 있어도 나올 수는 없는 문 같다는 말을 한다. 마을 사람들이 돌아오지 못했던 것은 모두 이 문 너머에 갇혀 있기 때문일 것이다. 그렇게 의견을 모은 두 사람은 문을 열 궁리를 하기 시작한다.

나가 : 이런 건 나한테 맡겨달라고

그러나 또 숄더 가드에 몸을 걸려 주문 실패

비교적 영리한 리나는 손쉽게 문을 열고

의외로 간단하게 문이 열리고 안에서는 사람들의 목소리…가 아닌 좀비들이 걸어나온다. 상대는 좀비! 도망가는 것이 상책이었다.

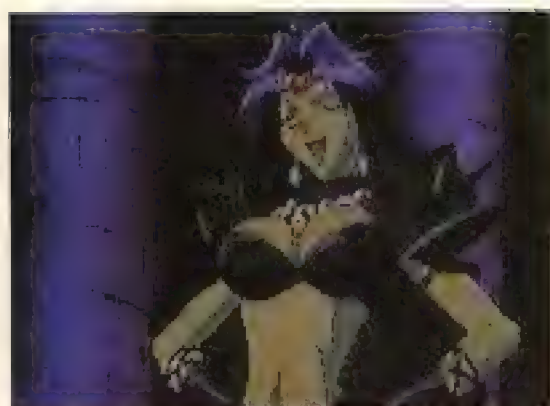
마을 사람들은 좀비가 되어 있었다

흡혈귀 등장

좀비들을 피하기 위해 아무 것도 생각하지 않고 도망친 니나와 나가. 이젠 어디가 어딘지도 모르는 상황이었다. 아까의 좀비들은 마을 사람인 것이 분명했고 아무래도 살아 있는 사람은 있을 것 같지 않았다. 이제부터는 부담 없이 보물 탐색을 하면 된다고 생각하는 나가와 나갈 길을 찾아야 한다는 리나.

유적 안에서 길을 잃어버린 두사람

리나 : 큰일이야, 정신없이 도망친 덕에 완전히 길을 잃어 버렸는 걸….
나가 : 오호호호! 난 또 뭐라고 겨우 그런 것 가지고!
리나 : 서…설마 나가, 밖으로 가는 길을 알고 있는??
나가 : 나가는 길 같은 거 처음부터 외울 생각도 않했어! 오호호호!

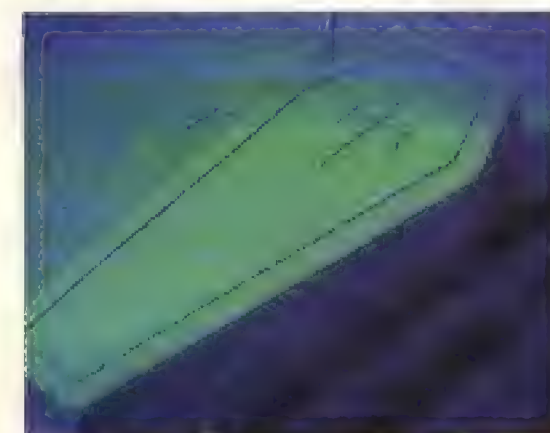
글 같은 거 처음부터 약을 생각도 없었다고! 오호호호!

"잠깐이라도 기대했던 내가 바보지…"

나가 : 오! 드디어 자신이 바보라는 사실을 깨닫게 되었군. 리나!

리나 : 그래, 그래, 너만큼은 안 되지만 말야….

나가 : 아하! 드디어 나한테 진다는 사실을 인정하는군. 리나 인버스!

거대한 흡혈귀상이 나타나고…

둘이 티격태격하고 있는 때에 어디선가 굵직한 남자의 음성이 들려온다.

전형적인 흡혈귀들처럼 관속에서

제물?!

흡혈귀를 앞에 대한 리나는 마을 사람들에게 속았다는 생각을 하게 된다. 흡혈귀에게 산 제물을 바쳐야 하는 규칙에 따라 여행자를 속여서 제물로 삼는다는… 흔하게 있는 스토리이다. 그러면서도 이상하게 리나의 얼굴을 화난 듯이 보이지 않는다. 고대의 유적에 살고 있는 흡혈귀… 그 다음에 연상되는 말은?

당연히 엄청난 보석이!

흡혈귀가 등장하자 전혀 무서운 기색이 없이 도발을 하는 리나. 보물을 향한 여인의 집념이랄까….

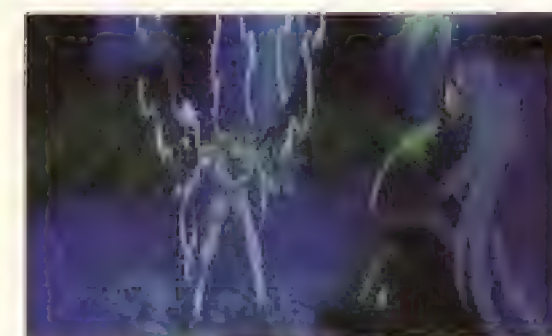
리나 : 자! 자! 긴말 필요 없이 빨리 덤비라고!

나름대로 폼 나는 흡혈귀가 변신을 한다

흡혈귀 : 가만히 듣고 있자니까! 이 녀석이!

긴장! 위기인가?

흡혈귀님은 다시 한번 변신을 시작

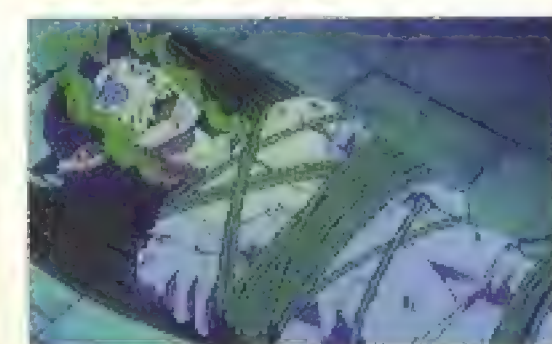
마구 커지다가

리나와 흡혈귀의 싸움은 누가 더 강하다고 할 수 없이 팽팽했다.

흡혈귀 : 흠! 이렇게 되면 내 본 모습을 드러낼 수 밖에 없군!

"………"

"………"

그리고 엄청난 빛과 함께 흡혈귀의 변신이 완료되었다.

죽은 이도 살린다는 슬리퍼 어택이다!!

흡혈귀를 물리쳤다…아하하…

리나 : 작아져서 어쩌겠다는 거야!!!

흡혈귀를 물리치고 보물을 챙기는 두 사람. 리나는 나가는 길을 찾으려면 아까 자기가 해둔 분필 표식을 찾아야 한다고 말한다.

리나 : 표시를 해뒀으니 다행이야!

나가 : 아! 그게! 그러잖아도 주의를 주려고 생각하고 있었어!

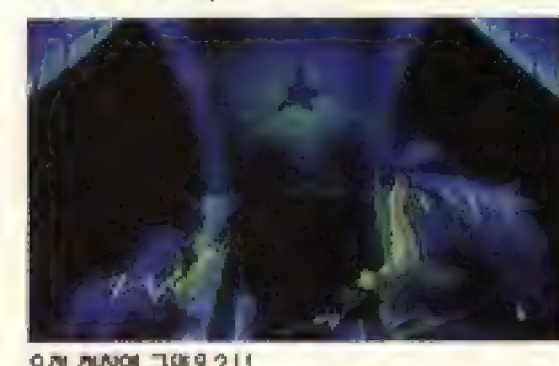
리나 : …엥?

나가 : 다 큰 어른이 어째서 유적 벽에 지저분하게 낙서를 하는 거야!

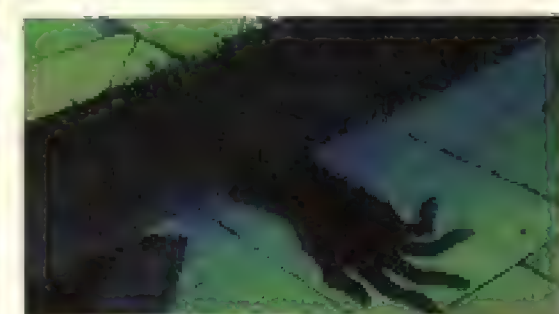
리나 : 뭐…뭐라고?

나가 : 걱정하지마! 낙서했을 때마다 내가 바로 바로 깨끗이 지웠으니까!

낙서는 나빠요… by 나가

유적 천장에 구멍을?!!

정조절에 실패 유적이 무너져 내린다

헛수고…들은 어쩌면 영원히 유적 안에서 헤매야 할 지도 모르는 일이었다.

"리나씨이… 구해주세에요~"

내게서 떨어져다오. 변함지 않은 라이벌이!

나가 : 걱정 말아 이 나가님이 해결해 주지!

무너져 내린 유적의 기둥에 깔려버린 나가.

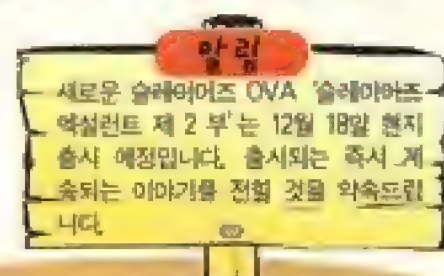
리나 : 평생 거기 있어!!!!!

앞으로도 계속해서 리나의 곁을 맴돌 듯한 악운의 라이벌 나가. 그 덕에 리나의 앞날도 순탄하지만은 않을 듯한데….

알림

새로운 슬레이어즈 OVA '슬레이어즈 엑설런트 제 2 부'는 12월 18일 현지 출시 예정입니다. 출시되는 즉시 계속되는 이야기를 전해 것을 약속드립니다.

응모권

「특별잔치」응모권 게임파워 1999년 1월호

TECHNO MART 대륙 안의 또 다른 세상

게임월드 (8층 C-084)

눈이 오나, 비가 오나, 바람이 부나 한결 같이 우리 게이머들을 위해 펼쳐진 대륙이 있기에 이곳이 바로 테크노마트라, 물론 최첨단을 달리는 만큼 변신은 획기적으로…우리들에게 매일 또다른 볼거리, 즐길거리를 제공한다. 물론 먹을거리가 빠지면 꽝이지. 하지만 이 대륙 안에는 나름대로의 세력을 키워나가는 조그마한 세계가 펼쳐져 있다. 특별한 뭔가가 있는 것도 아닌데 그곳을 그냥 지나쳤다가는 뒤가 당기지. 결국 내 발걸음은 나의 의지와 상관없이 그곳에 머물게 되고 두손에는 패드가 주어진다. 이건 정말이지 눈 깜짝할 사이에 일어나는 일이야. 왜냐구? 그걸 나에게 물어보면 안되지!!! 그곳으로 가서 그 짜릿짜릿함을 직접 느껴봐. 꿈에도 그리던 그런 게임세상 【게임월드 (8층 C-084)】.

이제부터 구구리와 함께 게임월드로 떠나는 거야!!

게임월드의 짱! 김대석

■**구구리:** 사장님이란 호칭이 왜 이렇게 어색한 거죠? 정말이지 최첨단의 패션, 개성 넘치는 특유의 재치와 유머, 외모에서 풍기는 이미지, 이 모든게 게임월드의 사장님 보단 진정한 게임매니아로 대하고 싶은 게 구구리의 솔직한 심정입니다. 너무 솔직했나? 하지만 사장님~~~이란 호칭으론 왠지 거리감이 있어 진정한 대화가 곤란하니 많은 독자분들과의 거리감도 없애고 한결 '짱'이라 부르죠. 어떠세요?

게임월드 짱과의 만남

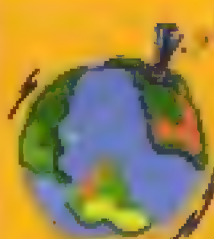
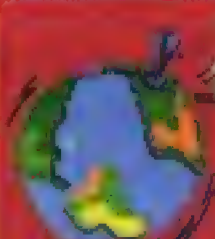
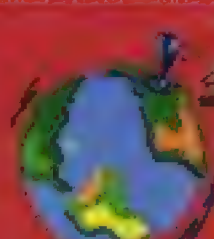
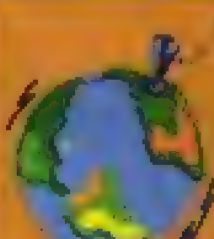
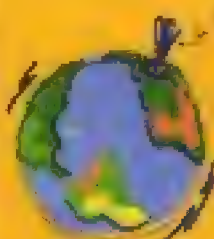
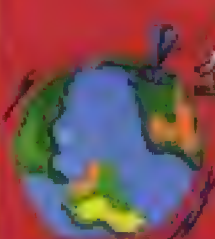
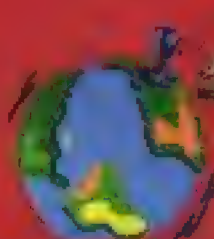
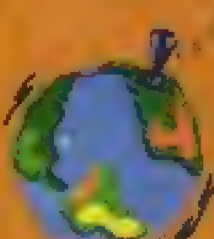
■**짱:** (훗! 어안이 벙벙) 그러죠 뭐.

■**구구리:** 언제부터 게임이 짱을 못살게 하던가요?

■**짱:** 그게 말이죠. 8비트 단순 오락 자동차/블록/인베이더 등이 생기면서 한국에 게임시장이 형성되었다는 건 아시죠. 물론 아주 오래 전의 일이지만. 어린 시절 이런 비디오게임들은 저의 흥미를 자극시키기에 충분했었고, 그 길로 전 게임세계에 대한 꿈을 꾸며 살아왔죠. 이렇게 시작한 게임이 20년 정도가 지난 지금. 전 그래도 우리문화생활의 일부로서 자리잡은 게임문화를 온몸으로 느끼고 있다고 보고 있으며 나름대로 자부심을 가지고 있습니다.

■**구구리:** 그렇다면 게임사업은 어린 시절부터 꿈꾸어 왔던 게 현실로…. 동기는?

■**짱:** 제가 비디오게임 사업을 시작한 동기는 아주 단순한 불만에서 시작되었죠. 지금 비디오 게임사업을 하는 사람들에게 감히 이런 질문을 던지고 싶습니다. "너희가 게임을 아느냐?" 영화 제목 같은 이야기지만 사실 이것이 제가 게임 사업을 하고 있는 이유입니다.

사실 게임사업을 하는 이들을 보면 그 내용조차 모르면서 판매에만 급급한 운영을 하는 이들이 90%는 될 것입니다. 한마디로 게임을 사랑하지 않는 사람들이라는데 있어 문제가 있다는 거죠. 이런 답답함들이 저를 게임시장에 뛰어들게 했습니다. 그렇다고 해서 이런 답답함 때문에 그들을 나쁘게 거론할 마음은 없습니다. 그것이 어쩌면 우리 게임샵의 현주소일수도 있으니까요.

■구구리: (짱의 진지함에 구구리가 쫄았음) 현재의 느낌은?

■짱: 전 테크노마트의 2평 남짓한 공간에서 게임을 진정 즐기고 사랑하는 사람들을 만나고 있습니다. 저만의 게임월드를 만들고 있는 것이죠. 이런 점이 오늘을 살아가는 저를 기쁘게 하고 있습니다.

■구구리: 당연 다른 게임샵과의 차이는 있겠죠?

■짱: 물론이죠. 첫째는 장르별 게임에 대한 내용과 확실한 정보를 제공해 주고있습니다. 어떤 게임을 좋아하건 본인의 취향이 강한 사람이라면 이곳에 들러 어떤 종류의 게임을 구입할지 망설이지 않아 좋을 것입니다. 제가 전해주는 정보와 선별해 주는 게임은 본인 만족 90%를 자극하기에 충분하니까요.

둘째는 신작 게임의 공략에 관한 기발한 정보 교환입니다. 어쩌면 이것이 게임월드만의 가장 큰 장점일지도. 게임월드 이곳은 진정 매니아다운 매니아들이 모이는 곳입니다. 그렇기에 어떤 신작 게임이라도 공략에 관한 정보나 혹은 공략집에 소개되지 않은 비법 등의 정보 교환이 가장 빠르게 이루어지고 있다고 확신합니다. 이런 점들이 다른 샵과의 차이가 아닐까 생각합니다. 게임에 대한 애착이 있는 사람이라면 이곳에 한번 들른 이상 후회는 없을 것입니다.

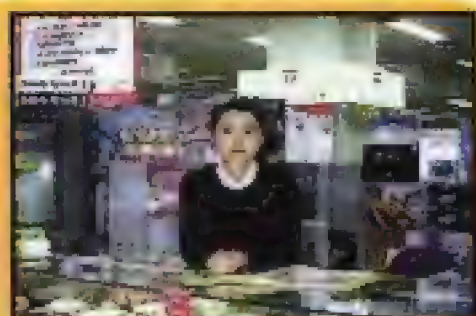
■구구리: 마지막으로 게임월드의 미래는?

■짱: 게임월드가 생긴지 이제 불과 몇 달 정도. 하지만 최다 매니아 보유! 전 걸어온 길을 절대 후회하지 않습니다. 그러니 물론 앞으로 펼칠 의욕은 말하지 않아도 아시겠죠. 한가지 자신있게 말씀드릴 수 있는 것은 99년 게임월드만의 매니아 모임을 결성. 지금까지 아껴준 많은 분들에게 그 혜택을 돌려 드리고자 합니다. 이제부터는 게임월드의 반란이 조심스럽게 시작되는 것이죠.

■구구리: 전 너무나 뿌듯합니다. 이건 만족 이상입니다.

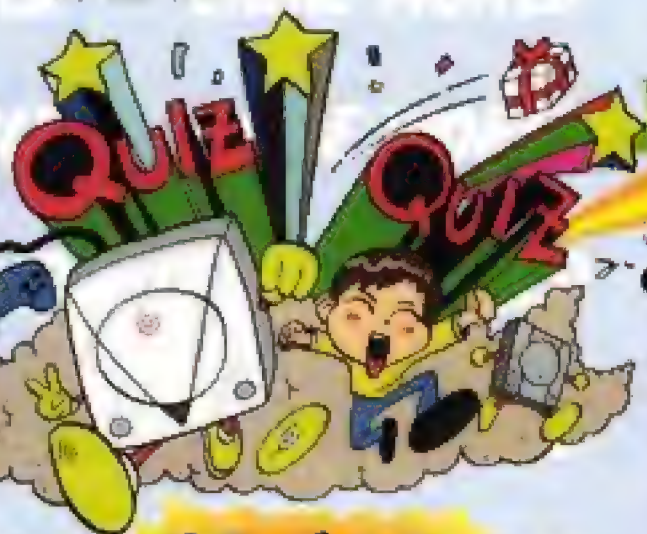
아기자기한 게임월드 구경 한번 해볼까요!

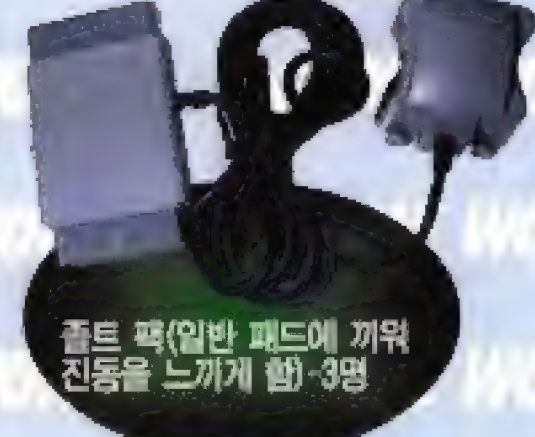
앙증맞을 말끔한 정리정돈에 모든게 한눈에 쇽~~~~~~~~억

새롭게 태어났습니다! 게임박스

이곳은 게임월드와 자매 결연 아 아니 남매 결연(?)을 맺은 곳이다. 무슨 말씀이냐 하면 게임월드 짱의 누님이 새로이 오픈한 게임 매장이란 거지. 역시 남매는 용감했다. 이곳의 짱도 게임월드의 짱 못지 않은 게임 센스와 매니아틱한 사고를 가지고 있어 앞으로 게이머들의 인기를 독차지 할 것으로 예상된다. 이곳에는 게임기, 게임 소프트, 게임 캐릭터 상품, 게임 잡지 등 그야말로 게임에 관련된 모든 것이 있다. 게임월드에서는 젊은 오빠와 게임박스에서는 어여쁘산(?) 누님과 즐거운 게임의 세계로 여행을 떠나자!

QUIZ QUIZ 잠깐!! 이건 뭐야?

● 깜짝 퀴즈

전자대륙 테크노마트 최고를 지향하는 게임 매니아가 이끌어 가는 게임 매니아의 월드! 이곳은 어디인가? 8층 C-OOO

상품 리스트

- 드림 캐스트 - 1명
- 건콘 - 2명
- 호리스틱 - 2명
- 듀얼쇼크 - 2명
- 액션 리플레이 -5명
- 졸트 팩(일반 패드에 끼워 진동을 느끼게 함)-3명

진정한 게이머들을 위해 준비한 특별 잔치입니다.

- 응모기간: 1998년 12월 20일까지.
- 응모방법: 상단에 있는 '응모권'을 오려 자신만의 개성이 담긴 엽서에 붙여 보내주세요.
- 당첨자 발표: 게임파워 2월호
- 보낼 곳: (121-160)서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 「게임파워 특별 잔치」 담당자 앞

TECHNO MART 게임월드 테크노마트 8층 C-084호 02)3424-8477 (×9)

왜 포켓몬 게임에 열광할 수 밖에 없는가?

이번호로 포켓몬에 관한 이야기를 마무리 지으려고 합니다. 보다 많은 이야기와 새로운 정보를 포켓몬팬들에게 드리고 싶었는데 왠지 아쉬움이 많이 남는군요. 우리나라에서도 포켓몬의 열광 팬들이 다수 존재하고 있는 것으로 알고 있는데 이번호에 실린 이야기를 읽고 나면 뭔가 또다른 느낌의 포켓몬 세계를 맞이할 수 있으리라 기대합니다.

시대에 적절한 포켓몬

포켓몬이 히트하게 된 이유에는 '본질'과 '수준'이라는 포인트로 압축해서 생각할 수 있다.

'본질'이란 물론, 그 상품의 기본적인 컨셉과 완성도를 말한다. 정말 뛰어난 상품이 본질적으로도 좋은 것은 당연하기 때문에 그 가치는 시대를 넘어서도 변하지 않는다.

한편 '수준'이란 여러가지 면에서 규모와 수준이 그 시대의 대중에게 들어 맞는가 하는 문제를 말하는데, 포켓몬은 한마디로 '시대에 맞는 것'이라고 볼 수 있다.

일본에서의 예를 들어보면, 수년전 버블시대에 1개 100엔 하던 과자를 10배의 크기로 만들어서 가격도 10배인 1000엔으로 만들었던 단순한 기획 상품이 있었다. 그리고 이것은 잘 팔렸다. 과자 그 자체는 몇십년 전부터 판매되어 온 전통적인 것으로 '상품의 본질'은 특별한 것이 없다. 그러나 10배라고 하는 크기가 버블 경제 당시, 소비자의 기호에 들어맞은 것이다.

이런 예에서도 알 수 있듯 '시대가 원하는 수준'에 맞추어서 히트하는 상품은 본질이라는 보편적 상품과는 관계없이 받아들이기 때문에, 이런 것을 '속 빈 강정'이라고 비꼬기도 한다. 그리고 「포켓몬」의 히트도 어떤 의미에서는 '시대가 요구하는 수준'에 맞춘 것이라고 할 수 있다.

「포켓몬」의 히트는 지금의 시대를 잘 반영하고 있는 현상이며 그 현대성을 벗어나서 보편적인 어린이들의 놀이로써만 본다면 모든 것을 이해할 수 없을 것이다. 「포켓몬」에는 분명 어린이들만의 정신세계를 구축시키는 무언가가 존재한다.

이번호에서는 이런 「포켓몬」이 지니고 있는 현대성을 몇 개의 접근법을 통해서 밝히려 한다. 그리고 비판할 만한 점이 보인다면 비판하고 넘어가야 할 것이다.

포켓몬에 절대적 개성이란 없다

비디오게임을 오랫동안 즐겨온 게이머는 곧잘 '포켓몬은 현대 어린이들의 생활모습에 잘 맞추고 있다'라고 평가한다. 즉 「포켓몬」이 히트를 치게 된 요인이 게임의 본질적인 장점 때문이라고 보기보다는 현대 어린이들의 수준에 맞추어 설정을 했기 때문에 성공했다고 보는 편이 맞을지도 모른다. 사실 「포켓몬」이라는 비디오게임은 RPG인 「드래곤 퀘스트」의 게임성을 그대로 모방했으며 그 「드래곤 퀘스트」는 미국 게임인 「위저드리」와 「울티마」의 연장선에 불과하다는 것은 '게임파워' 11월호에서 설명했다. 곧 「포켓몬」의 본질적인 게임성은 결코 새로운 것이 아니다. 비디오게임 세계에 있어, 오히려 전부적이며 전통적 스타일이다.

말하자면 게임으로서의 본질은 다른 수많은 RPG와 다를 바 없다는 것이다. 「포켓몬」과 비슷한 게임은 몇 개 더 존재하며 앞으로도 이런 스타일의 게임은 다수 발매될 것이다. 그건 「포켓몬」에는 '절대적 개성'이 존재하지 않기 때문이다.

전통의 힘은 대단하다

「포켓몬」의 '비디오게임으로서의 본질'을 낮게 평가할 이유는 없다. 「포켓몬」이 비디오게임으로서 전통적인 스타일을 답습하고 있다는 것은

그 만큼 이 작품이 정공법으로 만들어 졌으며 비디오게임으로서 보편적 가치를 내재하고 있다는 것을 뜻한다. 즉 '기본에 충실하다' 라는 의미로 받아들일 수 있다. 분명 게임매니아들은 '게임의 기본'은 이미 졸업했을 것이다. 그리고 기본을 넘어섰거나 아니면 기본에 상반되는 'B급 게임'을 해보고 싶다는 욕구를 갈구하고 있을지도 모른다. 하지만 「포켓몬」을 즐기는 대상은 대부분 어린이들이며, 이들 대부분 「포켓몬」을 통해서 RPG라는 비디오게임을 알게 될 것이다. 그래서 「포켓몬」은 기본적·전통적이어야만 했다. 만약, 게임매니아들로 부터 '진부하다' 라던가 '케케묵었다' 라는 평가를 받는다면 오히려 그것이야말로 「포켓몬」의 '본질적 가치'이며, 그 말을 칭찬의 말로 받아 들여야 한다.

포켓몬이 미니 컴보이를 환생시켰다

우선 「포켓몬」은 '미니 컴보이'용 소프트로 만들었기 때문에 크게 히트했다고 생각한다. 「포켓몬」이 발매된 1996년 2월은 이미 플레이 스테이션이라는 최신 게임기가 넓게 시장을 형성하고 있어서 다수의 게임 메이커가 성장했고, 또 새로운 게임기용에 게임소프트를 발매, 공급하기 시작한 시기였다.

한편, 미니 컴보이의 시대를 거슬러 올라가 보면 7년전, 1989년에 이 게임기는 발매되었다. 당시에는 폭발적인 인기를 끌었던 테트리스가 미니 컴보이용 소프트로 나와서 미니 컴보이는 당시 인기 상품 중 하나였다.

그후 미니 컴보이는 꾸준히 보급되어 1989년에는 약 1200만대가 출하되었다. 하지만 사실상, 이 시기가 미니 컴보이 보급의 정점으로 플레이 스테이션 등의 보급에 비해 미니 컴보이는 '옛날의 장난감'이 될 상황이었다.

즉 「포켓몬」이 미니 컴보이용 게임으로 발매된 사실은 제작사가 당시의 유행에만 좇아간 게 아니라는 점이다. 「포켓몬」을 즐기기 위해 넣어두었던 미니 컴보이를 다시 꺼냈다는 어린이도 적지 않았던 점에 비추어 보면, 「포켓몬」이라는 게임 소프트가 미니 컴보이를 환생시켰다고 해도 과언이 아니다.

미니 컴보이용 소프트이었기에 포켓몬이 성공했는지도…

결과적으로 보면 「포켓몬」은 미니 컴보이용 소프트이었기에 어린이들의 마음을 사로잡을 수 있었다.

미니 컴보이는 플레이 스테이션 등의 새로운 게임기에 비해서 게임 내용은 굉장히 단순하다. 하지만 어린이들은 기능적으로 복잡한 게임을 요구하지 않는다. '비디오게임은 보다 복잡하게, 보다 아름답게 만들어야 보다 재미있게 된다' 라는 대다수 게임 메이커의 발상은 오랫동안 게임을 즐겨온 일부의 매니아들의 요구일 뿐이지 대부분 어린이들이 원하는 것은 결코 아니다. 이 점에 대해서 「포켓몬」의 제작자는 미니 컴보이라는 간단한 게임기의 기능적 한계에 의한 게임내용의 단순함이라면 어린이에게도 충분할 것이다라고 생각했다. 어린이의 입장에서는 비디오게임의 아름다운 영상과 장대한 음악 따위는 그다지 중요하지 않다. 그들에게는 비디오게임의 화면 등은 무언가 그려져 있다고 알 수만 있다면 그것으로 충분하다. 또 복잡한 게임의 룰 등은 게임 매니아의 입장에서 보면 내용이 깊다고 즐거워할지도 모른다. 그러나 어린이들은 번거롭거나 귀찮아 할 수도 있다.

「포켓몬」의 제작자는 이런 요구의 '필요충분조건'이 미니 컴보이라는 게임기로 가능하다고 판단해서 실현한 것이다. 우선 이 점이 「포켓몬」이 미니 컴보이용 게임으로 성공한 첫 번째 포인트이다. 즉 이런 '미니 컴보이의 단순함'이야말로 현대 어린이들의 요구에 들어맞는 '수준'이었다고도 볼 수 있다.

자기만의 공간을 만들 수 있는 미니 컴보이의 휴대성

「포켓몬」이 '미니 컴보이용이기 때문에 얻는 이점' 중 가장 큰 것은 휴대할 수 있다는 점이다. 미니 컴보이는 화면 일체형 휴대 게임기로 다른 차세대기처럼 TV에 연결할 필요가 없다. 이점이 결정적일 수도.

만약 「포켓몬」이 다른 기종의 게임으로 발매되었다면 지금과 같은 인기도를 획득할 수 있었을까? 그건 아마도… 물론 게임화면은 풀 컬러로 매우 아름답게 나왔을 것이다.

그리고 포켓몬의 울음소리도 미니 컴보이에서 들리는 금속성 비명소리가 아닌, 좀 더 리얼하면서 다채로운 형태를 갖추었을 것이다. 그러나 결정적으로는 반드시 TV가 있는 곳에서만 즐길 수 있기 때문에 장소와 시간이 한정되어 있다는 점이다. 휴대해서 가지고 놀 수 없고, 집안에서도 TV를 개인적으로 가지고 있지 않는 한 자유롭게 즐길 수가 없다. 하지만 미니 컴보이라면 주머니에 가지고 다니면서 어디서라도 즐길 수 있다. 바깥에서도, 책상 앞에 앉아서 교과서를 펴놓은 채로 또 침대에 누워서라도 미니 컴보이의 전원을 넣는 순간, 그곳이 어떤 곳이라도 자신의 모든 신경을 양손에 집중해서 자신만의 시공간을 만들 수 있다는 강점이 있다. 그리고 미니 컴보이만의 이런 장점은 현대 어린이 '생활 수준'에 맞춘 것이라 할 수 있다.

지금의 어린이들은 바쁘다. 초등학교에서도 많은 교과과정이 있고 숙제와 가정학습의 분량도 매우 많다. 학원에 다니는 초등학생도 적지 않다. 또 그들은 TV와 잡지 등 여러 정보 매체에 둘러싸여 있기 때문에 그것을 흡수하지 않으면 안 되는 입장에 서 있다.

'TV따위는 지금 피곤하기 때문에 무리해서 보지 않는다' 라는 것이 정론이지만, 비현실적인 공론이기도 하다. 지금 현대 사회에서 어느만큼의 정보를 공유하지 않으면, 사회생활에서 동떨어질 수밖에 없다. 어린이란 '약한 생물'이다. 집단에서 떨어지면 정신적으로 불안해하기 시작한다. 그래서 그들에게는 TV를 보거나 잡지를 읽거나 하는 것은, 본인들은 자각하지 못하겠지만 사회에게 협박당하고 강제로 구속되기 때문에 정신적으로 육체적으로 자신을 보호하기 위한 행동인 것이다.

이런 바쁜 날들을 지내는 어린이는 한가롭게 게임을 할 장소와 시간을 충분히 확보할 수 없다. 그래서 「포켓몬」이 다른 기종으로 나왔더라면 이 정도로 열중할 기회를 얻지 못했을 것이라는 결론 아닌 결론을 얻을 수 있었다. 무엇보다 '포켓몬은 어린이가 얻을 수 있는 궁극의 개인적 공간이다.' 라고 표현하는 사람도 있다. 항상 주머니에 가지고 다니며 즐기고 싶을 때 꺼내서 즐길 수 있는 것이 미니 컴보이라는 유희도구며, 「포켓몬」의 세계는 이 도구만 있다면 바로 눈앞에 펼쳐지는 판타지 세계라고 할 수 있다.

그리고 이 점이 '현대 어린이들의 생활 수준에 맞춘 것'이라고 할 수 있다. 즉 '바쁜 어린이가 바쁜 와중에도 즐길 수 있는 도구'로써 「포켓몬」은 어필할 수 있었던 것이다.

이 사실로 이런 비판을 할지도 모른다. '바쁘면서도 즐길 수 있는 오락'을 제공하기보다는 어린이가 바쁜 것을 개선하는 쪽이 근본적으로 옳은 일이 아닐까? 분명 이 비판은 옳다. 「포켓몬」이 미니 컴보이용이 아닌 슈퍼 컴보이용 게임이라면 줄 수 있는 '시간적인 여유'를 어린이에게 주는 편이 지금보다는 완화된 '문화로 성숙한 모습'일 것이다.

이상은 이상으로 간직해야 한다. 그러므로 앞에서 말하고자 하는 바를

잊어서는 안 된다. 하지만 현실에서는 그것이 최고의 오락이 아니더라도, 어린이들의 마음을 즐겁게 치료할 수 있는 작품이라면 그것으로 좋은 것이 아닐까 생각한다. 「포켓몬」이 바로 이런 경우에 해당한다. 이런 오락을 어린이에게서 빼앗을 자격은 누구도 가지고 있지 않다.

수집의 재미를 맛 볼 수 있는 포켓몬 컬렉션

「포켓몬」 게임의 매력은 RPG라는 장르와 유사한 매력을 가지고 있기 때문에 몇 개로 분류할 수 있다.

우선 무엇보다도 수집의 매력을 들 수 있다. 몇 개를 모아 그것을 자신의 재산으로 정리·관리하는 '컬렉션'이란 행위는 보편적인 매력이다. 그것은 소유욕이라는 인간의 본능적인 욕구를 충족시켜주기 때문이다.

「포켓몬」은 그 욕구를 충족시켜준다. 게임 화면에 포켓몬을 한 마리 한 마리 모으는 것이 바로 컬렉션의 즐거움이다. 비디오게임에 정통한 게이머가 「포켓몬」을 즐기면서 '어렸을 적에 딱지를 모을 때의 기분이었다'라고 말했다. 맞는 말이다.

하지만 단순하게 '포켓몬을 모으는 것이 재미있어'라고 설명해도, 실은 「포켓몬」의 컬렉션적인 매력을 말하려 하는 것은 아니다. 오히려 '포켓몬을 모으는 것은 수집이라는 행위를 적당하게 즐길 수 있어'라고 설명할 수 있다.

포켓몬은 전부 151마리가 있다. 이 사실은 또 다르게 표현할 수도 있다. '포켓몬은 151마리밖에 없어'라고, 여기에 '이전의 어린이들'이 열중했던 딱지와 우표, 미니카 등의 여러 가지 수집품과의 결정적인 차이점이 있다. 포켓몬은 151마리를 모으면 그것으로 수집이 끝나며 수집을 시작하기 전에 목적이 확실하게 밝혀져 있다는 점이다.

한계가 존재하는 컬렉션

본래, 전문적 수집가가 행하는 수집에는 끝이 없는 법이다. 이 말에는 두 가지 의미가 있다.

첫 번째, 글 그대로 '이것으로 끝'이라는 완전성을 구할 수 없는 것이 컬렉션의 즐거움이며 그래서 죽을 때까지 이어지는 오락이라는 의미다.

그리고 두 번째로는, 컬렉션은 객관적으로 완벽하다라고 결정할 수 없기 때문에 컬렉션의 완전성과 가치는 자신이 주관적으로 정해야 함을 의미한다. 그래서 어떤 수집가는 크고 많은 수집품을 모았음에도 불구하고 불충분하다고 생각하고 작고 적은 수집품으로도 '이것으로 다 모았다'라고 만족하는 수집가도 있다. 이 모두 틀린 것은 아니다. 그러나 지금 어린이들은 위의 2가지 의미를 가질만한 힘이 부족하다. 힘이란 컬렉션에 들어가는 에너지이며, 또 이런 에너지를 컬렉션이라는 취미에 모두 쏟아 부을 수 없다는 현실이 문제다. 왜냐하면 현대의 어린이들은 바쁘기 때문이다.

그래서 포켓몬을 할 때 어린이들은 '어쨌든 151마리를 모으면 끝'이라는 목적을 확실히 알고 있기 때문에 안심한다. 그리고 이런 안심감이 존재하기 때문에 처음 접하는 컬렉션이라는 취미를 즐길 수 있다.

151마리를 모아야 한다구?

또 포켓몬에는 수집의 두 번째 의미인 '목적이 없기에 어디를 끝으로 할 것인가를 자신이 정해야 한다'라는 의미도 있다.

계속해서 반복되는 이야기지만 요즘의 어린이들은 무지 바쁘다.

하지만 바쁜 와중에서도 무리하지 않고 즐기는 정도에서 자신에 맞는 목적을 결정한다는 것! 그건 결코 나쁘지 않다고 본다. 실제 이런 의미로 자신만의 목적을 결정한 후 이것에 맞추어 즐기는 어린이도 있다.

포켓몬 몇 마리를 잡고서 만족하고 이것을 소중히 키우는 어린 게이머, 또 그 반대로 151마리 전부를 모은 것에 만족하지 않고 잡은 포켓몬을 점점 강하게 키우는 데 역점을 두는 어린 게이머. 하지만 이런 '스스로의 놀이 방법을 개발'할 수 있는 어린이는 극히 일부에 불과하다. 역시 대부분의 어린이들은 151마리라는 주어진 목적만을 향해 노력한다.

151마리의 수집에서 발생하는 문제점

「포켓몬」을 즐기는 대부분의 어린이에게 있어 중요한 것은 151마리라는 목적이다. 그리고

'너, 몇 마리 모았니?'

'아직 30마리밖에 안돼'

'나는 벌써 80마리야'

따위의 대화는 이들에게 중요한 정보를 준다. 즉, 151마리라는 목적이 기본 가치가 되어서 이 숫자에서 얼마큼 가까워 졌는가에 따라 '객관적인 서열화'가 이루어진다는 것이다. 그래서 30마리가 '아직'이 되고, 80마리를 모았으면 '벌써'라고 말할 수 있는 것이다.

컬렉션이 정말로 본인만의 즐거움이라면 사람에 따라서는 30마리가 벌써가 될 수도 있다. 그러나 대부분의 어린이는 30마리는 '아직'이며 거기에는 '다른 사람보다 늦다'라는 비교·경쟁의 의식이 박혀있다.

'시험은 몇 점이었어?'

'나? 80점이나 얻었지'

'나는 30점밖에 안돼'

포켓몬을 모으는 것은 이런 학력 경쟁과 마찬가지라고 볼 수 있다. 151마리의 포켓몬을 모으는 것은 시험에서 100점을 얻는 것과 같은 것으로 취급한다.

151마리를 먼저 모은 어린이, 그렇지 않은 어린이

이런 서열화는 현대 어린이들이 원하고 있을지도 모른다. '과제의 도착점을 다른 사람에게 먼저(어른에게) 듣는다. 그리고 이 도착점을 향해서 노력하고 도착점에 다가가면 다가갈수록 높은 평가를 받고 싶다'라는 생활 스타일은 어른이 어린이에게 집어넣고 있는 일종의 생활 지침이기도 하다. 현대 어린이는 이런 생활 방침을 당연하다고 생각하기에 스스로 과제를 부과하거나 도착점을 자신이 정해야 한다고 보는데 이것은 정말 힘들다.

그래서 '151마리라는 목적'을 사전에 부과한 「포켓몬」은 현대 어린이들에게 환영받고 있다.

'컬렉션의 매력'이란, 확실히 「포켓몬」에만 한정되지 않고 여러 가지 게임에 내포되어 있는 '보편적인 즐거움'이긴 하지만, 포켓몬의 151마리라는 목적을 표시한 점이 상상력이 부족한 현대 어린이의 '수준에 맞다'고 볼 수도 있다.

어린이들의 지식욕구

'수집의 매력'에 이어서 「포켓몬」의 인기를 이끄는 또 하나의 이유는 현대 어린이들에게 어느 정도 지식욕구를 충족시켜 준다는 점이다.

지식은 크게 2가지로 나눌 수 있다. 하나는 'A가 있기 때문에 B가 있다', 'B가 있는 것은 A가 있기 때문이다'라는 원인 결과의 관계로 분석이 가능한 지식이다.

또 다른 지식은 'A가 있었다', 'B가 있다'라는 하나 하나의 사실과 개념을 이것만으로 기억할 수 있는 지식이다. 이것은 이런 사실에 도달한 '과거'와 이것이 영향을 줄 '미래'에 대한 인과관계를 무시한 짧은 지식이다. 이것은 의미가 극단적으로 희박한 단어의 나열에 지나지 않는다. 지식으로써는 전자에 해당하는 지식에 비해 가

치가 떨어진다.

하지만 지금 학교 교육이 어린이들에게 알려주는 지식은 압도적으로 후자의 경우가 많다. 수학에 의한 공식, 언어에 의한 단어, 역사에 걸친 인명과 사건의 이름, 화학에 의한 화학공식…. 학교를 다니는 어린이는 단편적인 지식을 순차적으로 기억하는 '기억장치'에 지나지 않는다.

인과관계를 생각하지 않는 어린이

'익숙해져 버린다'는 것은 무섭다.

인과관계의 분석에 눈을 찌푸리고 단편적인 지식을 흡수하는 것에 익숙해져 버린 현대 어린이들은 오히려 자신의 두뇌를 '기억장치'로 생각하고 있기 때문에 '인과관계를 생각하는' 자적작업을 거부한다. 그리고 오히려 단편적인 기억의 수집을 즐거워하는 경향이 있다.

이런 사태는 예견되어 왔다. 대개 80년대 후반부터라고 생각하지만 비디오게임보다 어린이 문화에 밀접한 만화와 애니메이션의 작품경향이 그러했기 때문이다.

예를 들자면, 옛 만화의 주인공으로 주로 등장한 슈퍼맨이라던지, 울트라맨은 어느 정도 나이를 먹은 어른이었으며 겉으로 풍기는 품격, 그리고 그만큼의 능력과 정의감을 가지기에 충분한 연륜을 이 주인공들의 배경에서 느낄 수 있었다. 그리고 긴 시간동안 수행의 길을 걸었고 또 노력을 더해서 지금은 영웅이 되었다라는 인과관계가 그 인물에 설정되어 있던 것이다. 그러나 지금의 주인공이나 영웅은 나이가 어리다. 이들은 인생 경험에 걸맞지 않는 초능력을 몸에 지니고 있으며 유치하면서도 단순한 정의감을 앞세워 폭력적으로 행동한다. 이들 '젊은 영웅'들은 왜 그만큼의 초능력을 지니고 있는지 '인과관계의 배경'을 거의 느낄 수가 없다. 이런 인물조형은 오직 '괴물과 같이 무턱대고 강하다'라는 요소와 '모델과 탤런트처럼 젊고 예쁘다'라는 요소를 그냥 합성해놓은 존재다. 그리고 이런 두 가지의 요소가 양립할 수 있는 경과는 전혀 알 수 없고 왜 그래야 하는지 이유도 알 수 없다.

이런 인물상을 탄생해 낸 젊은 작가와 이것을 비판 없이 그냥 받아들이는 현대 어린이들, 이 양자의 머리 속에는 단편적인 지식만을 지니고 있지는 않을까? 그래서 두 가지 요소의 관련성은 생각치도 않고 그냥 좋아보이는 분위기 때문에 오늘날의 주인공을 좋아하고 있는지도 모른다. 이런 인물상에서는 과거도, 미래도 보이지 않는다. 사람으로서의 성장도 없고 그냥 고정되어 있다.

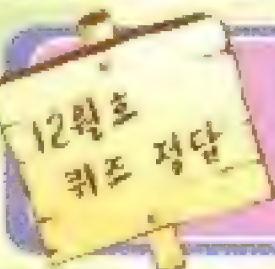
자연스러운 지적작업

「포켓몬」에 의한 '어린이의 지적욕구 충족'도 이런 '단편적인 지식의 축적'에 지나지 않는다. 그리고 「포켓몬」은 앞에서 서술한 젊은 주인공들과 같은 선상에 놓여있다. 「포켓몬」의 세계에 준비되어 있는 몇몇 지적 요소는 원인, 결과의 관련성으로 이어져 있기보다는 하나하나를 기억하는 물건에 지나지 않는다.

「포켓몬」을 좋아하는 어린이들은 많은 것을 알고 있다. 그들은 포켓몬 151마리의 이름을 전부 외운다. 그리고 각각의 포켓몬이 '노멀타입'인지 '비행타입'인지를 알고 있다. 게다가 포켓몬의 '진화 관계'도 모두 외우고 있다. 이런 지식은 누군가가 강제로 시켜서 외운 것이 아니다. 「포켓몬」에 몰두하면서 자연스럽게 외운 어린이들이 대부분이다. 그리고 이렇게 자연스럽게 외운 것은 이런 용어의 축적이 어린이들의 지적욕구를 충족시켰기 때문이며, 또한 즐겁기 때문이다.

ANIME CLUB 선물 대잔치 발표

지난 호 실시한 anime club 퀴즈의 당첨자를 발표합니다.

12월호 퀴즈 정답

포켓몬을 결코 동물로 취급하지는 않는다. 오히려 요괴의 한종류도 보는 경향이 짙은데 그렇다면 이런 상상으로 태어난 생물인 요괴를 뭐라고 지칭하는가? ○○

정답: 이형

★ 동영동화(東映動畵)컨프리트 컬렉션 피규어-4명

★ 포켓 몬스터 키홀더 2개씩-5명

이상 필요한 9분에게는 멋지고 예쁜 선물을 보내드립니다.

당첨자 안내

anime club 퀴즈에 당첨되신 독자 여러분께 진심으로 축하의 메시지를 전합니다. 당첨자 여러분들은 12월 30일 이전까지 전화로 주소 및 이름을 확인해 주시고 서울·경기지역 독자분들은 다소 불편하시더라도 신분증을 지참하셔서 게임파워 편집부로 오셔서 선물을 받아가시면 감사하겠습니다. 그리고 지방 독자분들은 우편으로 보내드리겠습니다.

퀴즈!

「포켓몬」게임에서는 무엇보다도 엄청난 힘을 지닌 매력이 존재한다. 그 매력은 어떤 것인가?

○○의 매력

상품	포켓 몬스터 소프트 펜 케이스:5명
퀴즈	포켓 몬스터 샤프펜슬과 볼펜: 5명

응모방법

이번호 게임파워 애독자 엽서에 마련된 anime club 퀴즈 코너에 정답을 적어 보내주시면 됩니다. 12월 20일까지 보내신 분 중 12명을 추첨, 99년 2월호에 발표합니다. 서울과 경기지역 당첨자는 게임파워 편집부로 방문해 오시고, 지방 독자분들은 우편으로 우송해 드립니다.

문의 전화

(02)3142-6845

구구피를 찾으세요.

다음호 부터는 '슈퍼 로봇대전시리즈' 편이 이어집니다!!

PLAY STATION

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

라라의 모험은 언제까지 계속될까?

툼레이더 3 (상편)

제작사: 아이도스
장르: 액션 어드벤처
발매일: 11월말
발매가: 오픈 프라이스

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

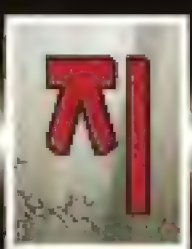
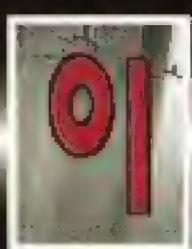
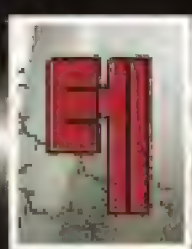
풍부한 액션성으로 꾸준한 사랑을 받고 있는 「툼레이더」의 최신작 「툼레이더 3」가 영문판으로 출시되었다. 전작에 비해 그래픽이 많이 향상되어 주인공 라라의 움직임이 보다 자연스러워졌으며 액션 또한 다양해졌다. 그러나 전작에 비해 훨씬 어려워진 난이도 때문에 도중에 포기할 플레이어가 속출할 것으로 보인다. 이번 호에서는 시간 관계상 스테이지 10까지만 공략하기로 한다.

게임 시스템 설명

기본 동작

조작키	동작
방향키	전후좌우로 달리기
R1+방향키	전후좌우로 걷기
R2+전진키	앞으로 대시
L2	엎드리기
L2+방향키	엎드려서 이동
L1	라라의 시점으로 주위보기
□버튼	점프
□+뒤	백점프
□+좌, 우	좌우 점프
□+R1	다이빙
△버튼	무기장착 또는 넣기
○버튼	앞구르기
×버튼	액션 버튼
셀렉트 버튼	메뉴 열기
스타트 버튼	게임 멈추기

아이템 설명

아이템	설명
시계(Statistics)	게임 진행에 대한 여러 가지 정보를 알려준다
청색 크리스탈(Save Game Crystal)	세이브하는데 반드시 필요
작은 구급약(Small Medi Pack)	에너지를 약 1/2정도 채운다
큰 구급약(Large Medi Pack)	에너지를 완전히 채운다
조명탄(Flare)	연막탄으로 어두운 곳을 밝혀준다. 물 속에서도 사용 가능
작살총(Harpoon Gun)	물 속이나 물 밖에서도 사용할 수 있는 총
그레네이드 런처(Grenade Launcher)	화력은 세지만 장전시간이 긴 것이 단점
로켓 런처(Rocket Launcher)	화력도 좋고 장전시간도 위력에 비해 짧다
MP5	화력도 세고 사정거리도 길지만 조준 시간이 약간 걸린다
우지(Uzis)	우지 기관단총. 지연 시간이 거의 없다
데저트 이글 (Desert Eagle)	화력은 세지만 사정거리가 짧다
샷건(Shot Gun)	화력은 괜찮지만 장전시간이 긴 것이 단점
피스톨(Pistols)	처음부터 가지고 있는 무기로 총알에 제한이 없다
작살(Harpoon)	수중에서 사용할 수 있는 근거리용 무기

스테이지 공략

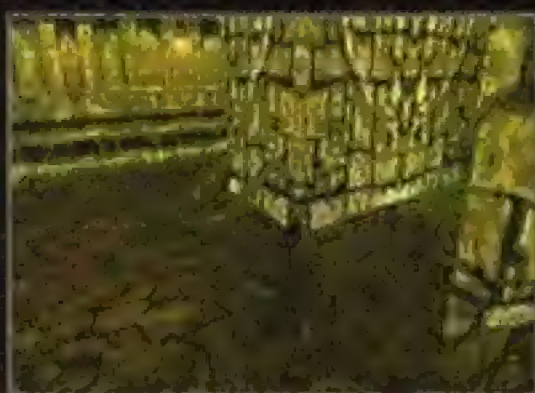
STAGE 1
정글(Jungle)

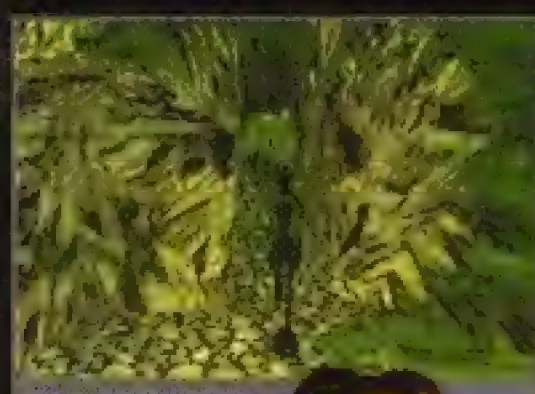
스테이지가 시작되면 움직이지 않은 상태에서 전방으로는 경사길이, 그리고 좌우측으로는 작은 길이 나있다. 오른쪽의 작은 길은 막혀 있으며 왼쪽의 작은 길에는 아이템이 있으니 습득하자. 경사길로 내려가다가 굵은 나무 줄기가 나오는데 이곳은 점프로 올라갈 수 있다.

점프해서 올라갈 수 있다

위로 올라간 후, 서성대는 원숭이를 죽인 다음, 왼쪽이나 오른쪽 끝에 붙어서 경사길을 계속 내려가자. 나무 줄기에서 조금 내려오면 첫 번째 함정이 설치되어 있는데 이것은 점프로 피할 수 있다. 첫 번째 함정을 피한 후 왼쪽으로 평지가 보이는데 이곳에 도착하자마자 뒤에서 돌이 굴러 내려오니 조심하기 바란다. 계속 오른쪽으로 경사를 내려가면서 두 번째 함정을 점프로 피하고 평지에 다다르면 파란색 크리스탈이 보인다.

점프로 함정을 피해야 한다

크리스탈은 매우 중요한 아이템으로 게임을 저장할 때 반드시 필요하다. 크리스탈을 얻은 후 오른쪽에 바싹 붙어서 늪지로 내려가자. 내려가자마자 오른쪽 코너를 돌면 위로 올라설 수 있는 공간이 보인다.

늪지대로 내려간 다음 오른쪽으로 가면 절벽위로 올라갈 수 있다

여기에서 길을 따라가면 원숭이가 나타나는 장소 ⓐ가 있다. 참고로 원숭이는 이쪽에서 먼저 공격하지 않는다면 공격해 오지 않는다. 이 장소에서 오던 길 맞은 편에는 연두색의 조그만 나무가 서 있는데 이 나무 뒤쪽으로 길이 뚫려 있다.

점프해서 올라갈 수 있다

길 끝에는 레버가 있는데 이것을 내리면 철창문이 열린다. 다시 장소ⓐ로 다시 돌아온 후 연두색 나무 맞은 편으로 바위를 딛고 올라 철창문으로 들어가자.

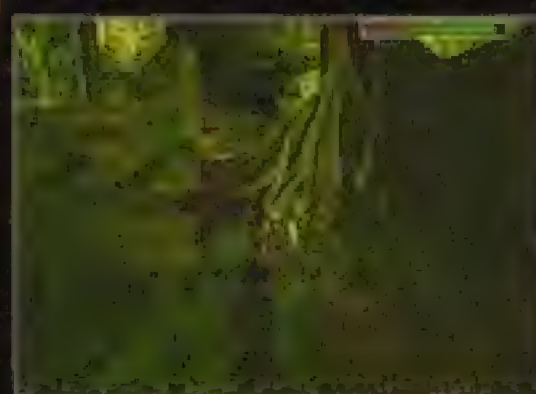
이쪽으로 이동한 다음 위로 오른다

뛰어 들어간 장소에서 오른쪽으로 레버가 있는데 이 레버를 내리기 전에 세이브를 해두고 뒤에 있는 창문을 확인한다. 레버를 내리면 왼쪽에서 트랩이 밀려오므로 뒤로 돈 다음 재빨리 창문으로 점프하자.

레버를 내렸다면 창문으로 피해야 한다

창문에서 내려온 후 왼쪽 창틀로 간다. 이곳에는 하강 레일이 있으며 레일을 타고 내려오는데 액션 버튼을 계속 누르고 있어야만 강물 속으로 떨어지지 않는다.

계속 누르고 있어야 떨어지지 않는다

앞에 있는 암석에 올라가서 건너편으로 점프한 다음 앞으로 전진하면 호랑이가 등장한다. 백점프와 백스텝을 사용하면서 공격하자.

7-8번 정도 맞아야 죽는다

계속 앞으로 진행하면 왼쪽에는 바위 사이에 레버가 있고 그 오른쪽에는 커다란 원형 바위가 떨어질 기세로 버티고 있는 곳이 있다. 일단 레버를 내린 다음 바위 사이에서 빠져 나와 바위를 피한다. 이제 바위가 있던 장소의 왼쪽으로 뛰어들어 가면 레버가 보인다. 이것을 내리면 원형 바위 뒤쪽에 있던 철창문이 열리면서 두 번째 호랑이가 나타난다.

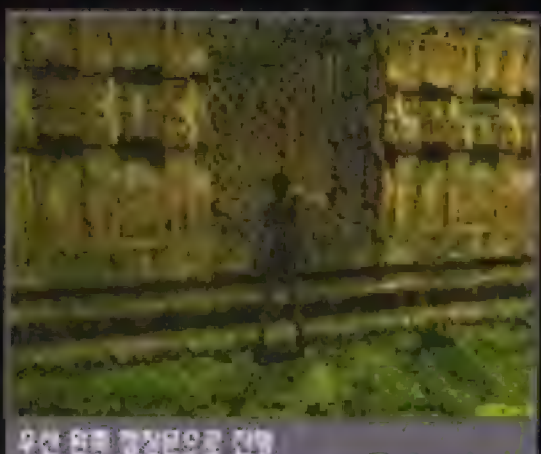
이 레버를 내리면 철창문이 열린다

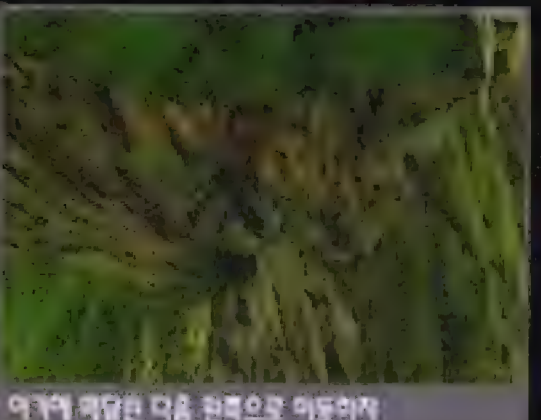
호랑이를 사살한 후 쭉 가다보면 갈색 담장이 있는데 이 담장을 통해서 담장 뒤쪽으로 갈 수 있다. 이곳에는 아이템이 있다.

이 담장 뒤로 넘어갈 수 있다

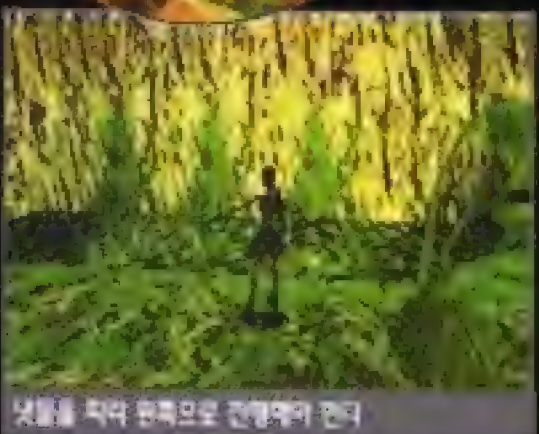
단장에서 나온 다음 계속 전진하면 길모퉁이에서 세 번째 호랑이가 덤벼든다. 세 번째 호랑이를 죽인 후 오른쪽으로 돌아서 달려가다 보면 가운데 직사각형의 구멍이 있는 장소에 도착한다. 이 안에는 함정이 있으므로 피해서 밝은 쪽으로 지나가자.

여기로 들어가면 끝서

이곳은 엎드려서 기어가야 한다. 이곳을 지나가면 오른쪽 언덕으로 파란 크리스탈이 있다. 크리스탈을 획득하면 네 번째 호랑이가 등장한다. 언덕을 따라가면 왼쪽 편으로 좌우에 철창문이 2개(⑥지역) 있다.

우선 왼쪽 철장문으로 진행

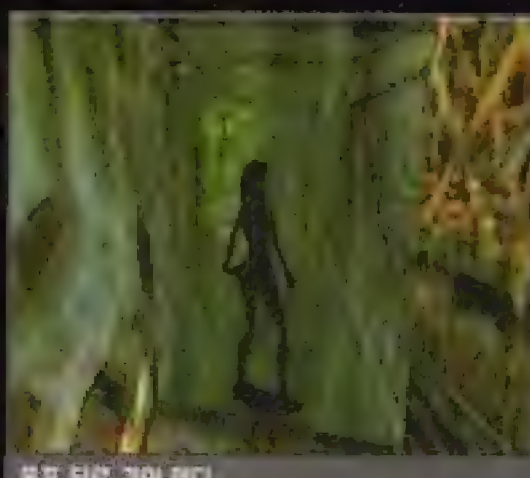
우선 왼쪽 철창문으로 들어간다. 끝까지 가면 오른쪽으로 가시 함정이 솟아난 길이 있는데 R1을 누르면서 조심스럽게 걸어가면 찔리지 않는다. 이곳을 지나서 맞은편 바위로 점프한 후 아이템을 얻는다. 점프한 다음 왼쪽으로 돌아 점프하면서 액션 버튼을 누르면 바위에 매달릴 수 있다. 바위를 따라 매달린 채로 왼쪽으로 이동하면 왼쪽 끝에서 평지로 올라갈 수 있다. 다시 오른쪽 바위에 점프해서 매달린 후 올라가서 전진하면 왼쪽에 동굴이 보인다.

여기에 매달린 다음 왼쪽으로 이동하자

동굴로 들어가기 전에 조명탄을 킨 후 왼쪽으로 쭉 들어가면 스위치가 보인다. 스위치를 내리면 원형 바위가 떨어지니 들어왔던 입구로 피한다. 다시 스위치가 있던 곳에서 왼쪽으로 보면 위로 올라갈 수 있다. 여기에는 아이템 두개가 있다. 아이템을 얻었다면 다시 내려와서 ⑥지역으로 가면 거대한 철문이 있는 장소로 갈 수 있다. 철문을 통해 지나가면 물가에 도착한다.

레버를 내리고 다시 앞으로 나가자

냇물을 따라 왼쪽으로 진행해야 한다

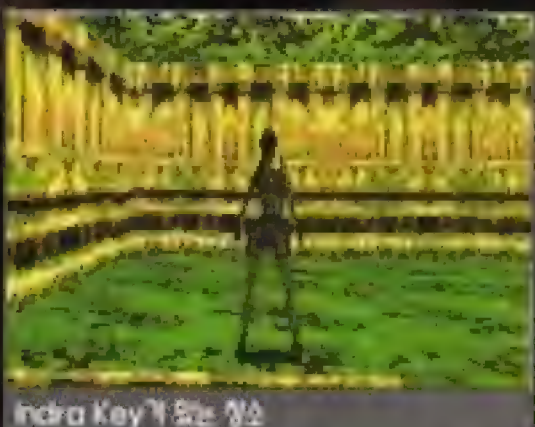
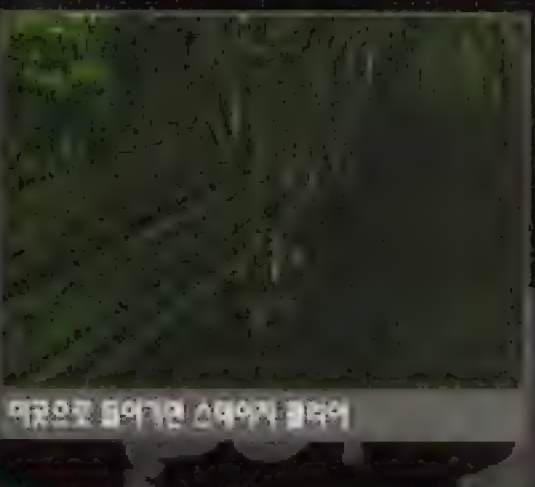
이 냇물을 따라 왼쪽으로 헤엄쳐 가면 물 속으로 동굴이 보인다. 잠수해서 이 동굴을 따라 전진하자. 물속에서 나온 후에는 중앙에 오를 수 있는데 좌우로 2개의 스위치가 있다.

이것을 모두 내리면 수중 철문과 다른 장소에 있는 지상 철문이 열린다. 다시 잠수해서 수중 철문을 통과한 후 지상철문으로 들어가면 레버가 있다. 레버를 내리고 맞은 편으로 헤엄친 후 동굴을 빠져 나오면 밖이 훤히 보이는 연못으로 진행할 수 있다. 이 연못에 있는 폭포 뒤쪽으로는 길이 나 있다.

라우 속에 있는 레버를 내리자

폭포 뒤로 길이 있다

조그만 사다리를 타고 올라 왼쪽으로 건너 뛰면 왼쪽으로 동굴이 보일 것이다. 이 동굴 끝에는 스위치가 있다. 스위치를 내린 다음 연못 속으로 다이빙하자. 물속에 있던 철창이 열려 있는 것을 볼 수 있다. 이 길을 따라 계속 잠수하면서 진행하자. 이곳을 빠져 나오면 거대한 사다리와 호랑이가 보인다. 일단 호랑이를 사살한 다음 모퉁이에 있는 아이템을 줍고 사다리를 타고 위로 올라가자.

이 사다리를 타고 올라야 한다

사다리를 타고 평지에 올라오면 바로 앞에 인드라 키(Indra Key)를 얻을 수 있다. 이 열쇠를 얻고서 왼쪽 끝에 있는 계단을 내려가면 마지막 호랑이가 나온다. 왼쪽은 늪지대이므로 이곳에 빠지지 않도록 잘 피하면서 공격하자. 사살한 다음 앞쪽으로 보면 거다란 철창문이 보인다. 오른쪽 위의 구멍에 Indra Key를 집어넣고 문을 열자. 그 문으로 들어가면 스테이지 1을 클리어하게 된다.

Indra Key가 있는 장소

이곳으로 들어가면 스테이지 클리어

힌트

유용하게 사용할 수 있는 치트키

(R은 R2를, L은 L2를 나타냄)

- 모든 무기 얻기(입력후 비명소리가 들린다)
  LRRLLLLRLRRLRRLLRLLR
- 다음 레벨로(입력후 NO라고 말한다)
  LRLLRLRLRLLLLRLRRRRL
- 모든 비밀장소 찾기(입력후 NO라고 말한다)
  LLLLLRLLLRLRLLRLLRLL
- 에너지 채우기
  RRLRLLLLLLRLLLRLLLLL

PLAY STATION

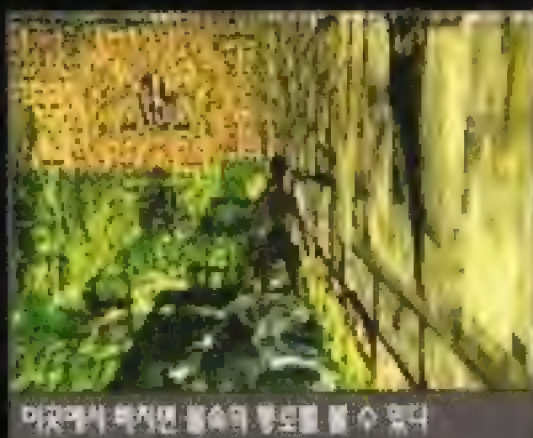
STAGE 2
폐허가 된 사원(Temple Ruins)

시작지점에서 왼쪽으로 진행하면 코브라가 등장한다. 코브라는 가까이 다가가야만 존재를 알 수 있기 때문에 조심스럽게 접근해야 한다. 코브라에게 물리면 조금씩 에너지가 줄어 되는데 이것은 약을 먹으면 회복할 수 있다. 두 번째 코브라까지 처치한 후 뒤쪽으로 조금 걸어가면 레버가 보인다. 레버를 올린 다음 왼쪽 우편에 위치한 동굴을 따라 가자.

레버를 올리면 동굴이 열린다

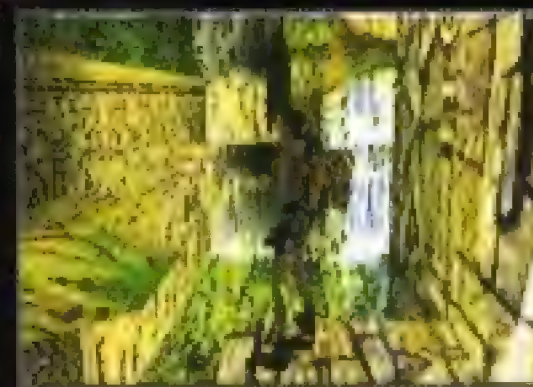
도중에는 기어가야 하는 길도 있다. 동굴 안에도 코브라가 덤비므로 조심스럽게 진행하자. 코브라를 죽인 다음 앞쪽으로 다가가면 위쪽으로 동굴이 보이는데 원숭이 두 마리가 덤벼든다. 원숭이를 처치한 후 위로 올라가면 언덕에 도착할 수 있다. 우선 강 건너편에서 오른쪽에 위치한 스위치를 내려야 하지만 언덕 옆에 있는 피라냐들이 공격하기 때문에 조금 까다롭다.

일단 L1로 피라냐들의 위치를 확인하자

일단 세이브를 하고 피라냐가 반대쪽으로 몰려갔을 때 물 속으로 뛰어든 후 재빨리 건너가자. 레버를 내린 후 뒤로 180도로 돈 다음 뛰어가다가 보면 물 속으로 빠지는 부분이 있는데 이 지점에서 앞으로 내려가면 수중 통로를 볼 수 있다. 이 통로를 따라서 물 속에서 빠져 나오면 줄이 쌓여 있는 장소로 올 수 있다.

이곳에서 빠지면 물속의 통로를 볼 수 있다

이 장소에서 마지막 십자 모양의 바위 위로 올라간 다음 끝에 걸쳐서 점프하면 위쪽 장치를 잡을 수 있다. 위로 올라가서 출구입의 왼쪽으로 가면 건너편 왼지로 이어진 길로 이동할 수 있다. 이곳에서는 원숭이 두 마리가 등장한다. 이 길 끝에는 동굴이 있으니 이곳으로 들어가자. 동굴을 빠져 나온 다음 건너편 나뭇가지로 점프한다.

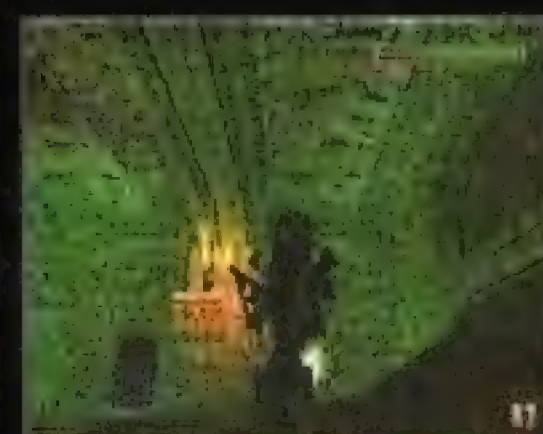
이 바위 위로 올라 와야 한다

저 나뭇가지로 점프

점프한 다음 오른쪽 패널로 옮겨 점프를 시도하고 폭포쪽으로 다시 한번 롱 점프한다. 건너가면 폭포 뒤에 있는 동굴로 갈 수 있다. 출구에서는 뒤를 돌아서 백대시를 한 다음 액션 버튼을 계속 누르자.

폭포 뒤에 있는 통로로 빠져나갈 수 있다

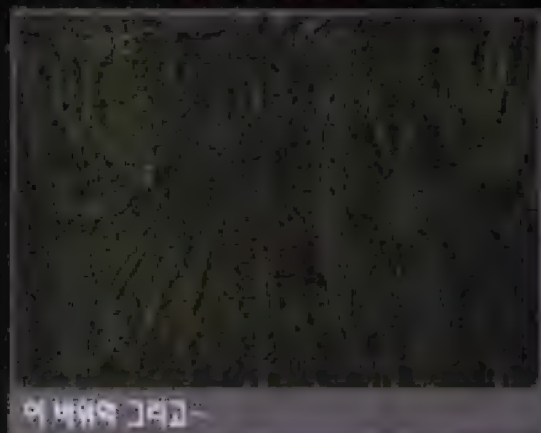
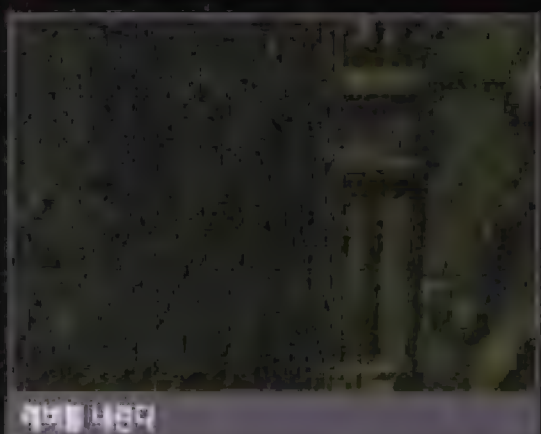
이렇게 하면 폭포 가장자리를 잡을 수 있다. 가장자리를 멋지게 잡았다면 그 상태로 오른쪽으로 이동한다. 물이 떨어지는 지점을 지나면 위로 올라갈 수 있다. 이곳에서 아이템을 얻은 후 앞에 보이는 동굴 안으로 들어간다. 동굴 안에서 길게 경사진 곳이 있는데 이곳은 트랩 구역으로 중간쯤에서 원형 바위가 굴러 내려온다. 재빨리 하강 지점까지 내려온 후 오른쪽으로 피하자. 이곳에서는 6개의 팔을 가진 회색 동상을 볼 수 있다. 이 동상 오른편에는 색이 약간 다른 바위를 볼 수 있는데 이 바위는 끌거나 밀 수 있다. 일단 바위를 잡은 다음 뒤로 끌고 다시 바위 뒤에 생긴 구멍을 통해 진행하자.

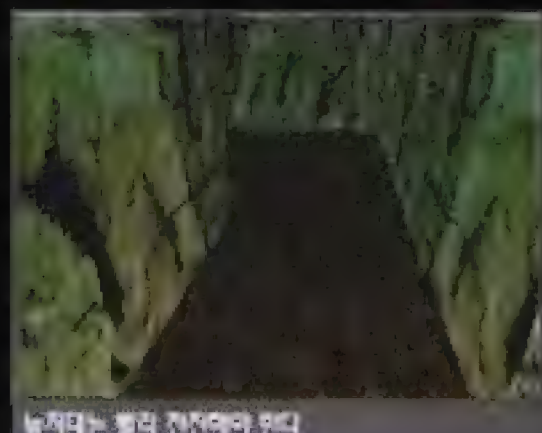
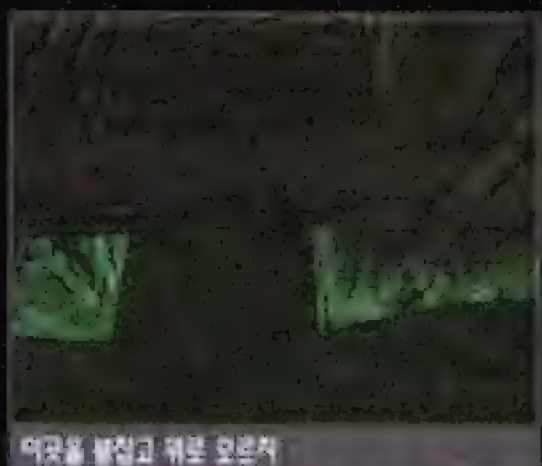
이 바위를 움직일 수 있다

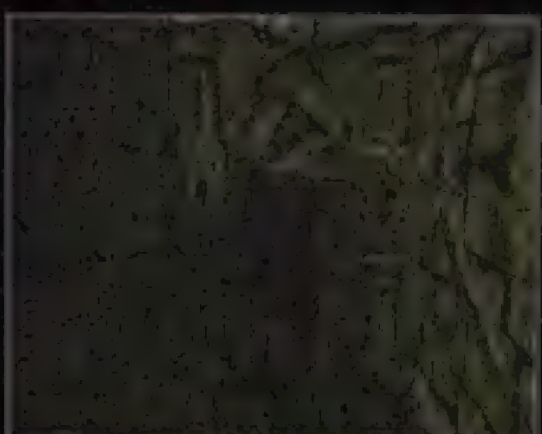
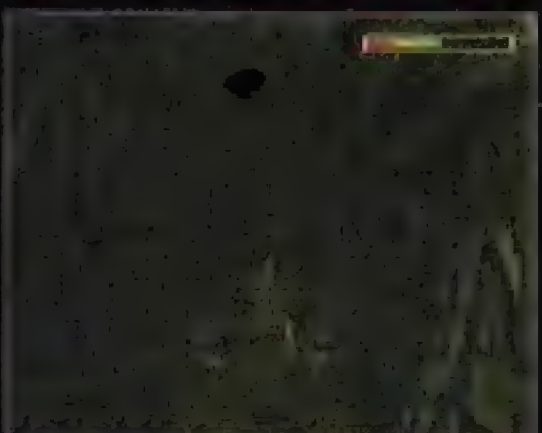
구멍을 빠져나가면 좌우로 열쇠구멍이 있고 커다란 문이 있는 장소로 나온다(①지점). 이 장소에서는 앞에서 봤던 회색 동상이 공격해 온다. 6개의 칼로 자신의 앞면을 방어하고 있을 때에는 공격해도 소용이 없기 때문에 가까이 유인한 다음 좌우 점프로 공격하자.

칼로 자신을 감싸고 있을 때에는 공격이 통하지 않는다

적을 물리친 다음 왼쪽을 보면 파란색 크리스탈을 얻을 수 있다. 양쪽에 있는 레버를 모두 내린 다음 방바닥이 열린 곳을 통해 들어간다.

이곳으로 내려간다

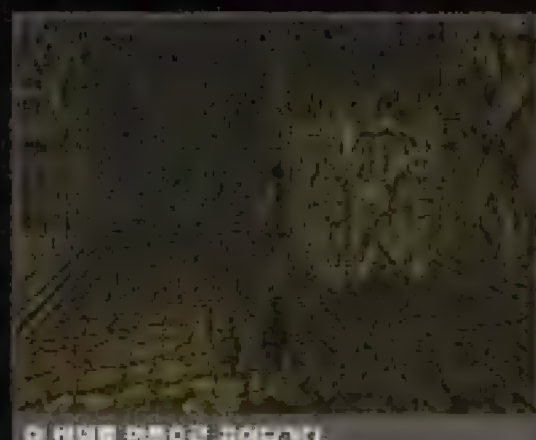
안으로 들어가면 앞에 보이는 바위를 밀고 근처에 있는 레버를 작동시키자. 바위를 밀면 나타나는 비밀통로에는 2대의 독침 발사기가 설치되어 있으므로 벽에 붙어서 이동해야 한다. 이 통로의 양쪽에서 아이템을 얻을 수 있다.

이 바위와 그리고~

레버를 내린다

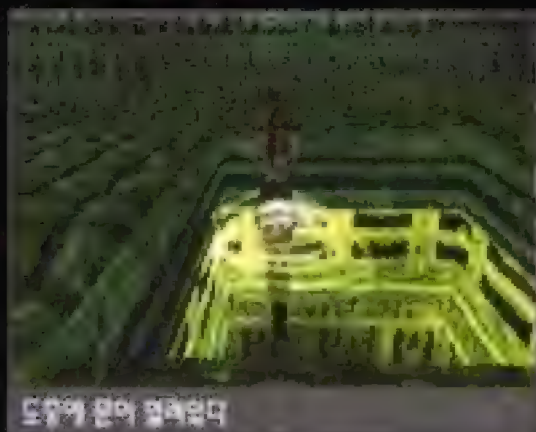
이제 밑으로 한칸 정도 떨어지는 장소에 들어가면 원형 바위가 굴러오니 조심하자. 다시 ⓐ지점으로 나가면 닫혀있던 오른쪽 철문이 열려 있다. 이곳으로 들어가면 늪지대가 나오는데 몸이 빠지므로 앞으로 빠르게 전진하자. 늪을 빠져 나왔으면 왼쪽에 있는 언덕 위로 오른다. 그 다음 뒤를 돌아보면 2층에 있는 던전을 볼 수 있는데 길게 점프를 하면 가장자리를 잡을 수 있다.

늪지대는 빨리 전진해야 한다

이곳을 붙잡고 위로 오르자

복도에 올라선 후 전진하면 원숭이 한 마리가 나오고 복도 끝에는 레버가 있다. 그런데 문제는 레버를 올리고 조금 지나면 왼쪽에 있는 문이 다시 닫힌다는 것이다. 그러므로 레버를 올린 다음, 왼쪽 점프를 사용해서 이동한 후 재빨리 앞으로 뛰어가야 한다. 문을 지났으면 트랩 양쪽 벽이 밀려오므로 점프로 석두 트랩을 피하면서 달려야 한다.

이 레버를 작동시킨 다음

점프로 석두 트랩을 피하자

이곳을 빠져 나오면 철망으로 둘러싸여 있는 방에 들어 올 수 있다. 가운데 기둥 중 하나에 있는 레버를 작동시키자. 바깥쪽 바위 중에 색깔이 다른 바위가 하나 있는데 이 바위를 안쪽으로 끌어당긴 다음 위로 올라가자.

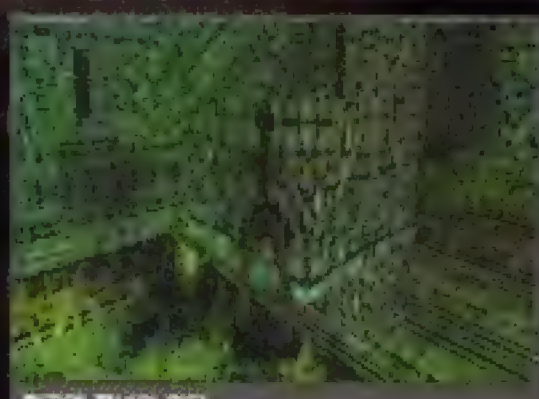
이곳에 레버가 있다

이 바위를 안쪽으로 끌어당긴다

이제 레버로 열어둔 곳으로 들어간다. 이곳에는 물이 있는데 일단 가까이에 있는 레버를 당긴 다음 열려진 철문으로 나가면 좌우측에 각각 레버가 있다. 그런데 이 레버를 작동시켜도 가까이에 있던 철문이 열리지가 않는다. 그러나 왔던 길로 다시 가다보면 중간 위쪽으로 문이 열려 있는 것을 알 수 있다.

레버를 작동시키면

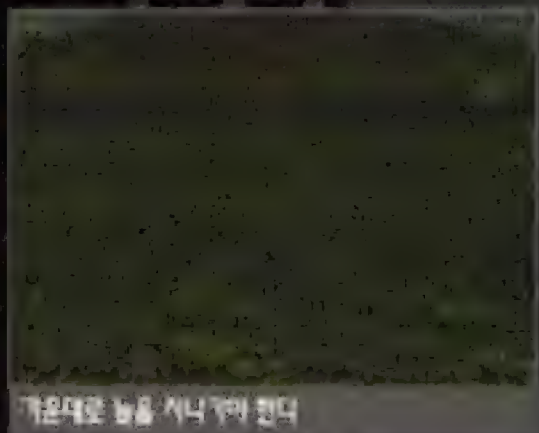
도중에 문이 열려있다

이곳으로 올라간 다음 좌우측 석상 가까이에서 조명탄을 사용해 보자. 그러면 수면 위쪽의 허공에 디딤돌이 생겨 있는 것을 볼 수 있다. 이곳을 통해서 레버가 있는 패널로 점프하자. 레버를 작동시키면 왼쪽으로 철문이 열리는데 시간 제한이 있으므로 재빨리 움직이자.

여기에서 조명탄을 사용하자

이곳에 패널이 있다

이 다음이 아주 어렵다. 일단 세이브를 한 다음 오른쪽에 있는 레버를 내리면 라라의 오른쪽에 있는 트랩이 작동되면서 밀려온다. 레버를 내린 다음 왼쪽으로 놓아 대시를 사용하면서 끝까지 가면 바닥에 떨어진 열쇠를 얻을 수 있다. 이제 다시 들어왔던 문으로 나와야 한다.

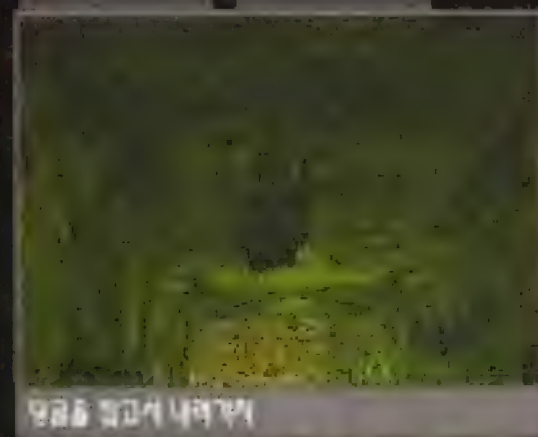
열쇠를 얻고서 재빨리 밖으로 나가자

모든 것을 끝마쳤으면 물이 있던 지역이 늪으로 변해 있는 것을 볼 수 있다. 이 늪에서 빠지지 않고 지나가려면 가운데로 건너가는 것이 좋다.

가운데로 늪을 지나가야 한다

늪을 건넌 다음 언덕을 올라서 오른쪽 통로로 가면 위쪽에는 아이템이 있고 오른쪽으로 계단이 이어진 곳이 나온다. 일단 이곳에서 세이브를 해두자. 아이템을 얻은 다음 백대시로 가다 보면 지면이 흔들리면서 바위로 굴러 내려오는데 이때 재빨리 들어왔던 곳으로 달리기자.

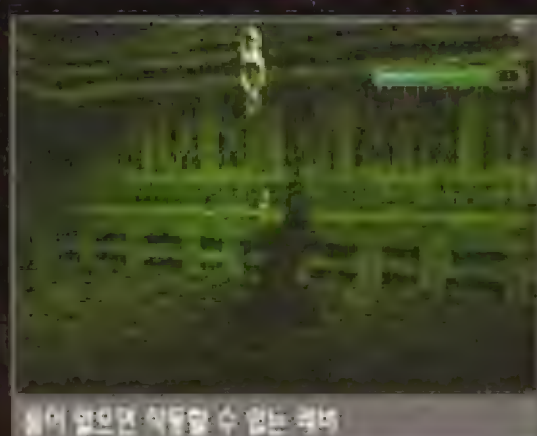
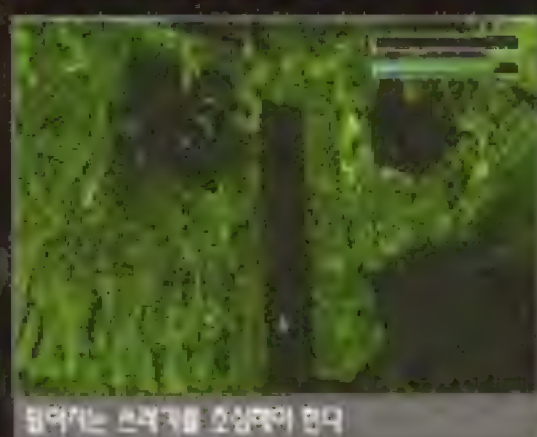
멋모르고 가다가는 함께 죽는다

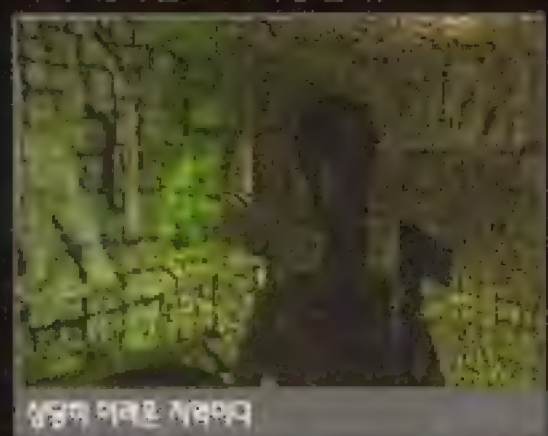
이제 바위가 내려왔던 길로 올라가면 정오른쪽에 철창문이 있는데 일단 오른쪽 문으로 들어간다. 조금 나가다 보면 원숭이 한 마리와 레버가 보인다. 레버로 철창문을 연 다음 진행하다 보면 원숭이 두마리가 놀고 있는 장소에 도착하게 된다. 왼쪽으로 가보면 아래로 내려갈 수 있다.

덩굴을 잡고서 내려가자

여기에서 그냥 떨어지면 죽게 되므로 벽을 잘 붙잡고 내려가야 한다. 내려오면 다시 ⓐ지점에 와 있다. 내려서면 왼쪽에 닫혀 있던 문이 열려 있으므로 그쪽으로 향하자. 길을 따라 출구로 나오면 물이 빠져 있는 수영장 같은 장소(ⓑ지점)로 나온다. 일단 지금은 볼일이 없으므로 건너편 입구로 들어가자. 이곳에는 물이 차 있는데(ⓒ지점) 건너편에 있는 레버를 내린 다음 수중에 열린 철문을 통해서 빠져나간다. 이제 넓은 연못에 들어오게 된다. 연못 가운데에 도착할 즈음에 위쪽에서 쓰레기(?) 같은 것이 떨어진다. 이것에 맞으면 죽게 되니 연못 가장자리로 돌아가자. 이곳에서는 섬세한 손놀림이 요구된다. 자세한 것은 지도 2-2를 참고하면서 진행하자. 우선 독침이 발사되는 쪽을 북쪽으로 봤을 때 서쪽에 있는 조그만 발판에 올라가자. 주황색으로 줄이 그어져 벽을 볼 수 있는데 이것을 잡고 올라가자.

물이 없으면 작동할 수 없는 레버

떨어지는 쓰레기를 조심해야 한다

주황색으로 그어진 곳을 올라 갈 수 있다

끝까지 올라간 다음 그 상태에서 점프 버튼을 누르면 뒤로 백점프하면서 뒤쪽 발판(②번 발판)에 오르게 된다. 이제 ③번 발판을 향해서 점프하자. ④번 발판에서도 건너편에 주황색 줄이 그어진 벽을 볼 수 있다. 이것을 따라서 ⑤번 발판에 올라간다. 가장 어려운 코스는 ⑥에서 ⑦로 점프할 때로 방향을 약 45도로 맞춘 다음, 동점프를 해야 한다. ⑨번에 도착하면 기어서 작두 트랩을 통과한 다음 점프해서 건너편으로 이동한다.

상당히 어려운 지역이다

파란색 크리스탈을 얻은 다음 오른쪽으로 가면 움직일 수 있는 바위가 있다. 여기에서도 지도2-3을 참고하면서 레버를 작동시키도록 하자. 레버를 내리고 왼쪽으로 가면 경사길이 있는데 내려가는 중에 바위가 굴러오므로 재빨리 달려가야 한다. 이제 물 속에 들어간 다음 ⓒ지점을 지나 ⓑ지점으로 간다. 이곳을 다시 가보면 물이 차있다. 물 속에서만 작동되는 레버를 사용해서 뒤에 있는 철창문을 열고 수중 통로로 들어가자. 이 통로의 끝에서 열쇠를 얻고 다시 빠져 나오자. 자! 이제 열쇠 2개를 얻었으니 ⓐ지점으로 가서 문을 열자. 열린 문 건너편에 있는 주황색 줄이 그어진 벽 위로 올라가자. 그러나 위에서 트랩이 내려오기 때문에 서둘러서 중간 통로로 올라가야 한다.

열쇠를 사용해서 문을 열자

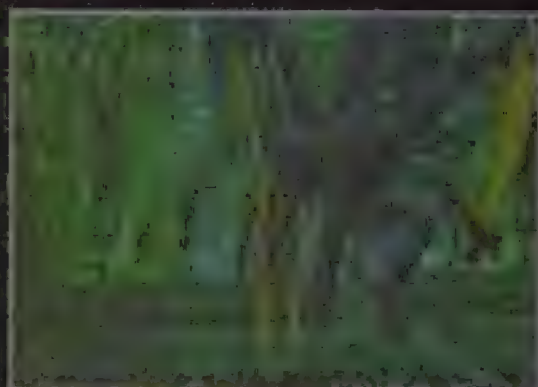
서둘러서 올라가야 안 죽는다

위로 올라오면 크리스탈과 원숭이 2마리를 있으며 구석에는 움직일 수 있는 바위가 있다. 이 바위는 조명탄을 켜서 살펴보면 쉽게 알 수 있다. 일단 이 바위를 뒤로 끈 다음 건너편을 향해 점프하면 위층 패널로 이동할 수 있다. 이곳에는 스위치 2개가 있다. 이것을 모두 작동시키면 닫혀있던 철문이 열리는데 이 문으로 바로 뛰어가면 뒤에서 바위가 굴러오므로 일단 옆으로 피해 있다가 들어가자.

이 바위를 움직일 수 있다

서두르지 말자

안으로 들어가면 좌우측에 불기둥이 보인다. 일단 오른쪽으로 진행하자. 그러면 넓은 공간으로 나오는데 이곳에서 6개의 팔을 가진 몬스터가 다시 등장한다. 이번에도 칼로 방어하고 있으면 공격이 통하지 않으니 가까이 유인해서 공격하자. 이 몬스터를 처치하면 금색으로 된 칼을 얻을 수 있다. 이제 위쪽 석상이 있는 곳으로 올라가면 다른 몬스터가 살아서 움직인다. 역시 이 녀석도 처치한 다음 두 번째 칼을 얻도록 하자. 이제 두개의 칼을 위쪽에 있는 석상의 팔에 쥐어주면(먼저 오른쪽에 놓게 한 다음 왼쪽에 쥐어주어야 한다) 맞은편에 있는 철문이 열린다.

이곳에 올라오면 움직이기 시작한다

칼 두 개를 쥐어 주자

이 문을 통해서 나가면 역시 양쪽 갈래길이 나오는데 일단 오른쪽으로 진행한다. 계속 가다 보면 거대한 석실 같은 곳에 도착하게 되는데 가운데에 시체가 걸려 있다. 이 시체 밑에는 열쇠가 있는데 이를 집으려고 하면 6개의 팔을 가진 몬스터가 공격해 온다.

이곳에 첫 번째 열쇠

이곳은 모두 3개의 열쇠가 있어야만 앞으로 진행할 수 있다. 일단 시체 밑에 있는 첫 번째 열쇠를 얻자. 두 번째 열쇠는 뒤쪽 방에 있는 구멍을 통해 물속으로 들어가야만 얻을 수 있다. 물살이 너무 강해서 방향을 제대로 제어할 수 없지만 물속에 있는 두 개의 레버를 작동시키면 두 번째 열쇠를 얻을 수 있다.

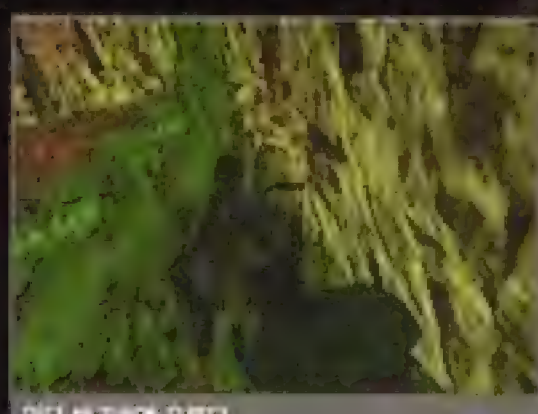
두 번째 열쇠

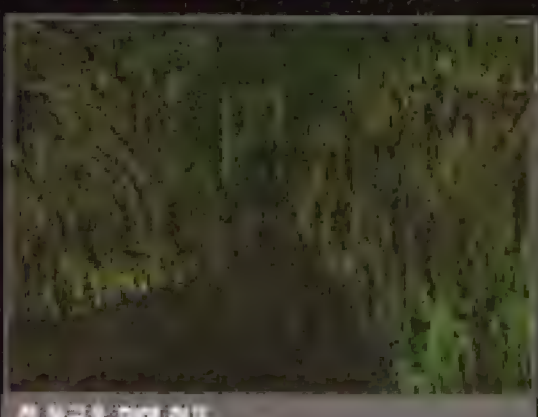
마지막 세 번째 열쇠는 시체가 있던 석실의 철문으로 들어가야 한다. 안으로 들어가면 레버 2개가 보이는데 빠른 시간 내에 모두 작동시킨 다음 밑으로 열리는 문으로 나가야 한다. 그 이유는 위에서 트랩이 내려오기 때문이다. 밑으로 내려가면 세 번째 열쇠를 얻을 수 있다. 이제 물속으로 들어갈 수 있는 구멍으로 가서 이 뒤에 있는 3개의 열쇠구멍에 열쇠를 사용하자. 열린 문으로 나가면 이번 스테이지도 끝난다.

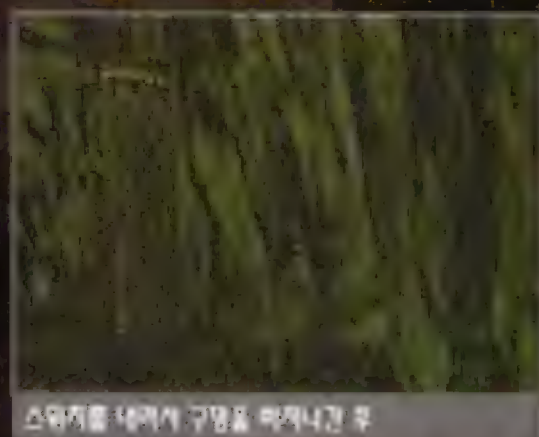
마지막 열쇠를 얻고서

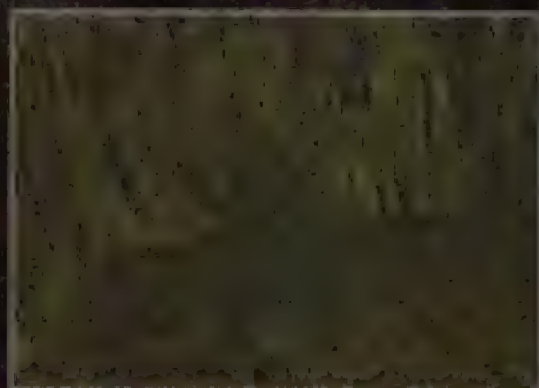
문을 열고 들어가면 스테이지 클리어

STAGE 3
갱즈 강(The River Gangs)

게임이 시작되면 왼쪽에 버기카를 볼 수 있다. 버기카를 타고 길 반대쪽으로 와서 건너편 동굴을 향해 건너야 한다. R2와 액션 버튼을 누르고 있으면 뒷바퀴가 공회전되는데 이때 R2를 떼면 무서운 속도로 달려가면서 쉽게 넘어갈 수 있다. 길을 올라가다 보면 가운데에 길이 끊겨 있고 왼쪽에 동굴이 있는 지역에 도착한다. 일단 버기카에서 내린 후(내리는 키는 □+좌우 방향키이다) 건너편 동굴을 향해 점프한다.

일단 버기카에 오른다

건너편 동굴을 향해 이동

저 동굴을 향해 점프

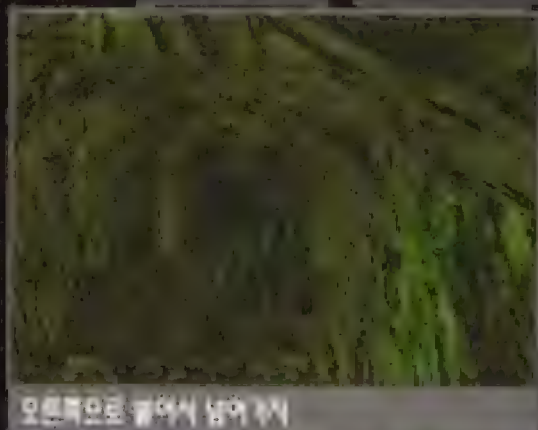
동굴을 따라서 가다 보면 두 번째 코브라가 있는 곳에서 밑으로 내려갈 수 있는 구멍을 볼 수 있다. 이곳을 통해 내려간 후 스위치를 올려서 밖으로 나가면 버기카를 내린 반대 부분으로 나오게 된다.

스위치를 내려서 구멍을 빠져나간 후

여기에서는 들고양이 2마리가 나타나니 좌우를 잘 살피도록 하자. 바닥으로 내려가서 건너편으로 건너간 다음 버기카를 타자. 건너편으로 점프해서 열려진 문으로 버기카를 끌고 나가면 좌우측으로 길이 갈라져 있는 지점에 도착한다. 오른쪽으로 가면 시냇가가, 왼쪽으로 가면 경사로가 나온다. 일단 왼쪽 경사로 쪽으로 진행한다. 중간에 끊어진 길은 R2버튼을 이용해서 점프하면 넘어갈 수 있는데 왼쪽으로 너무 치우쳐서 건너면 반대편 절벽으로 떨어질 가능성이 크므로 오른쪽으로 붙어서 점프하도록 하자.

버기카를 타고 건넌다

계속 길을 따라서 진행하다 보면 왼쪽 방향으로 꺾어진 곳이 나오는데 이곳을 조심스럽게 내려가자. 이곳에서도 양쪽 갈래길이 나타나는데 일단 왼쪽으로 진행한다. 언덕으로 오르는 길을 따라 진행하게 되는데 앞으로 떨어지지 않도록 주의하자.

오른쪽으로 붙어서 넘어가자

STAGE 4
칼리아 동굴(Caves of Kalia)

길이 좁으니 조심스럽게 진행

중간 부분이 끊어진 곳은 점프하더라도 길이 짧아서 곧바로 한번 더 점프해야 하기 때문에 실수로 건너편 절벽으로 떨어지는 경우가 많다. 그러므로 건널 동안에는 액션 버튼을 계속 누르고 있어야 한다.

이단 점프가 필요한 구역

이곳을 지나서 한번 더 건너편으로 건너간 후 오른쪽으로 돌아가면 마지막 갈래길이 나온다. 여기에서는 크리스털이 있는 곳이 아닌, 다른 쪽으로 가서 버기카에서 내린다(참고로 이곳에 등장하는 들고양이나 독수리는 버기카를 이용해서 죽일 수 있다). 버기카에서 내린 다음 강쪽에 있는 바위에 올라가서 앞으로 내려가자. 계속 내려가다 보면 안에 큰 상자가 가라앉아 있는 강물로 떨어진다. 폭포쪽으로 올라오면 뒤쪽으로 길이 나있는데 이 길 끝까지 가면 스테이지를 클리어하게 된다.

여기에서 버기카를 버린 다음

폭포 뒤로 나오면 스테이지 클리어

지하 3-2층
3-2층
내려간다

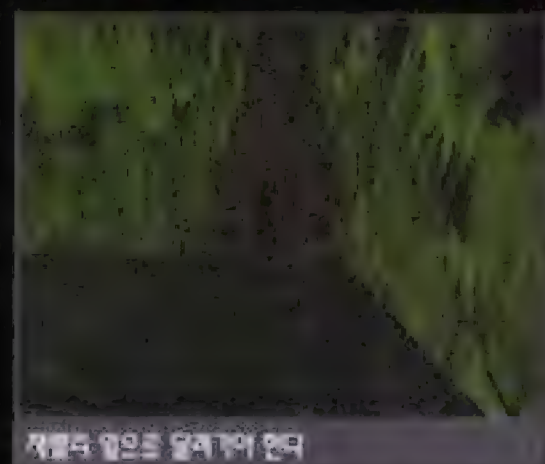
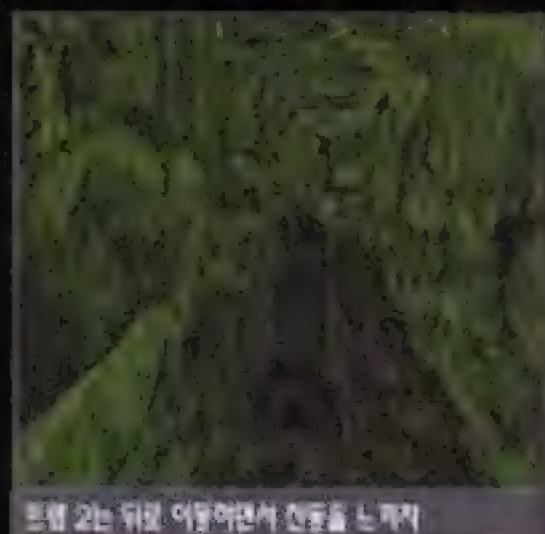
지하 1층
지하 2층으로
바위트랩 2
바위트랩 1
기어간다
START 지하 1층

뱀소굴 (4층으로)

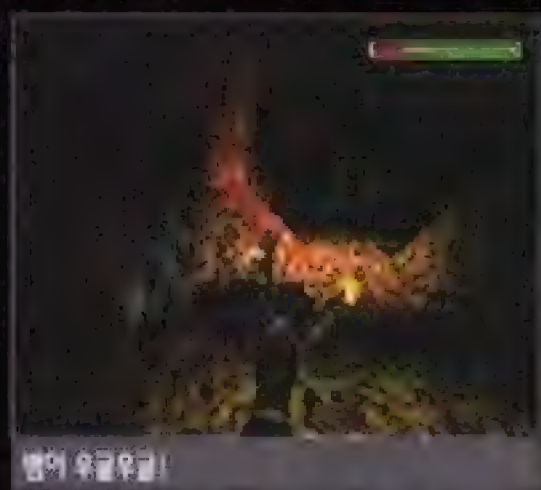
지하 2층
지하 3층으로
돌을 밀어야한다
START 지하 2층

지하 4층
보스
기어서 진행
코브라
바위가 굴러내려온다

이번 스테이지는 특이하게 던전으로만 구성되어 있다. 지하 1층에서는 바위 트랩을 주의해야 한다. 경사길을 내려가다 보면 뒤에서 바위가 굴러 내려오는데 대시 버튼을 사용해서 왼쪽이나 오른쪽 골목으로 재빨리 피해야 한다.

재빨리 앞으로 달려가야 한다

이제 바위 트랩 2에 들어가기 전에 뒤로 백대시나 백스텝으로 천천히 이동하면서 땅이 흔들리는 타이밍을 잡는다. 땅이 흔들리는 것을 느꼈으면 재빨리 대시를 이용해서 왼쪽 골목으로 피하자. 지하 3층까지는 지도를 이용하면 쉽게 내려올 수 있다.

트랩 2는 뒤로 이동하면서 진동을 느끼자

마지막 층에는 뱀소굴로 들어갈 수 있는 구멍이 있다. 일단 구멍에 들어가기 전에 조명탄을 켜서 지하에 던진 다음 무기를 장착하고 들어가자. 코브라는 2×6의 배열로 배치되어 있으므로 될 수 있으면 공격당하지 않도록 점프를 하면서 사격을 가하자. 가운데를 지나갈 때에는 뒤쪽에서 바위가 굴러오므로 주의하자. 뱀 소굴에서 빠져 나오면 스테이지 4의 보스와 만나게 된다.

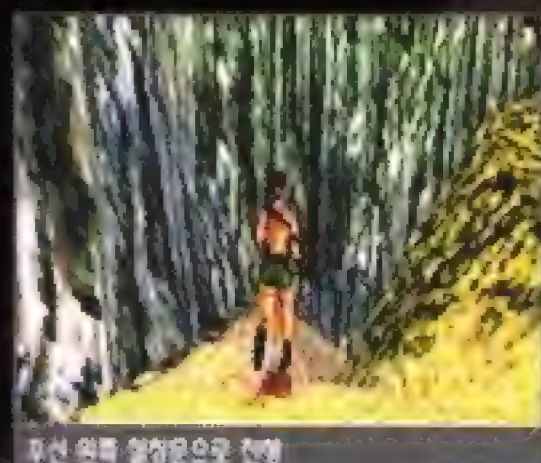
뱀이 우글우글!

시체처럼 생긴 이 보스는 강을 불바다로 만들어 버리기 때문에 강에 빠지면 죽게 된다. 우선 제자리에서 총을 쏘다가 이 녀석이 불덩이를 던지면 점프해서 피하는 식으로 공략하면 쉽게 처치할 수 있다. 이 보스를 처치한 다음 가운데에 있는 아이템을 얻으면 다음 스테이지로 진행하게 된다.

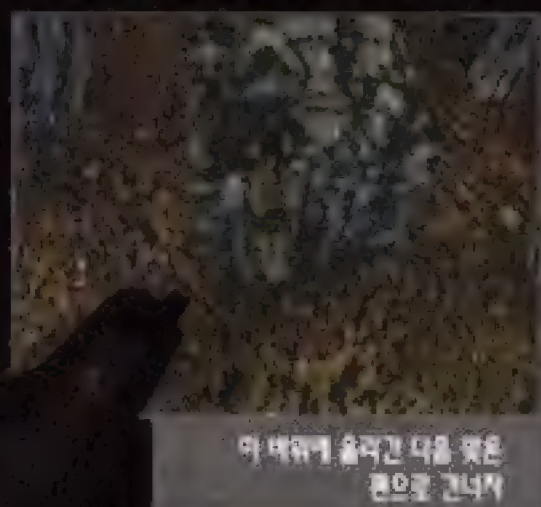
불바다로 만들어 버린다

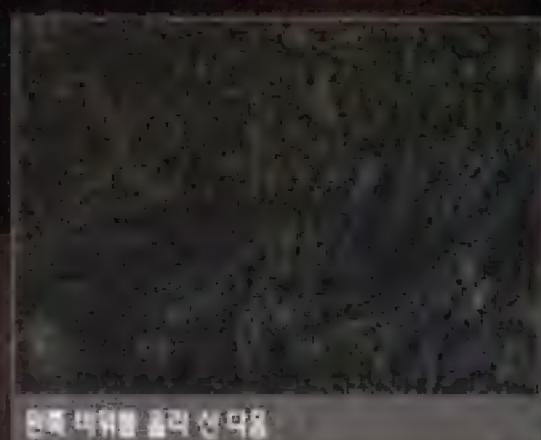
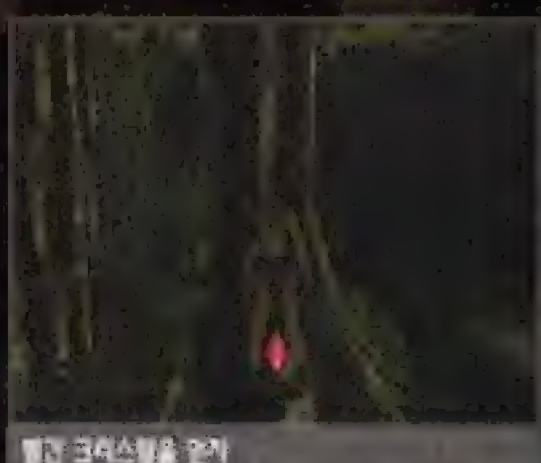
아이템을 얻으면 스테이지가 클리어

STAGE 5
해변 마을(Costal Village)

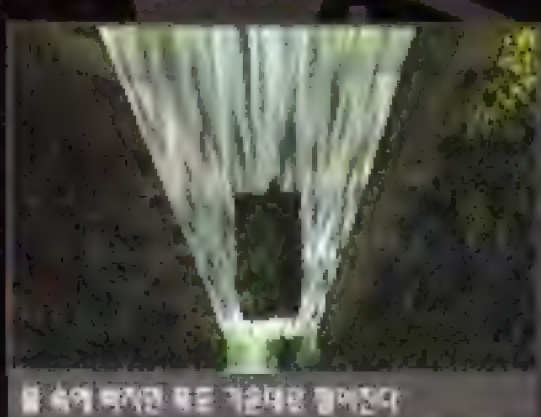
스테이지가 시작되면 라라가 물 속에 떠있다. 가만히 있으면 피라냐 떼거리에게 공격을 받게 되므로 재빨리 가까운 해변으로 헤엄쳐 가자. 언덕에 있는 섬 오른쪽으로 조그만 샛길이 있으며 중간에 웅덩이와 위로 올라갈 수 있는 바위가 있다.

시작하자마자 물 속에 떠있는 라라

우선 왼쪽 절벽끝으로 진행

물에서 나와 평지에 다다르면 풀숲 사이로 원주민이 나타난다. 원주민을 처치한 다음 조금 전진하면 늪지대가 나오는데 경계선이 뚜렷하지 않으므로 주의하기 바란다. 늪지대 중앙에는 반대편으로 건너 갈 수 있는 바위가 있으니 이곳을 통해 반대편으로 점프하자.

이 바위에 올라간 다음 맞은 편으로 건너자

나무숲에 오게 되는 데 입구의 왼쪽에 위로 올라갈 수 있는 바위가 있다. 이것을 따라서 나뭇가지 위에 올라간 다음 맞은편으로 가면 빨간 크리스탈을 볼 수 있다. 크리스탈을 얻은 다음 배널 왼쪽으로 떨어지면 에너지를 감소시키지 않고도 아래로 내려갈 수 있다.

왼쪽 바위를 올라 선 다음

빨간 크리스탈을 얻자

다시 나무숲으로 돌아 온 다음 길 끝까지 나가면 오른쪽에 폭포를 볼 수 있다. 이 폭포 위쪽에 있는 배널로 점프해서 건너가자. 그런 다음 물속으로 들어가면 폭포 가운데에 위치한 배널 위로 떨어지게 된다.

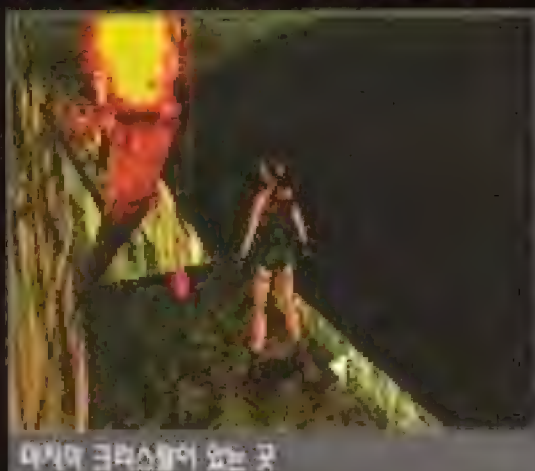
건너편으로 점프

물 속에 빠지면 폭포 가운데로 떨어진다

자세히 보면 폭포 뒤쪽의 좌우측에 들어갈 수 있는 공간이 있다. 이곳으로 점프해서 들어가면 두 번째 빨간색 크리스탈을 얻을 수 있다. 크리스탈을 얻은 다음 다시 폭포 가운데에 위치한 패널로 나오자. 가운데 패널에서 왼쪽을 보면 사다리가 있다. 점프를 한 후 사다리를 잡아서 위로 올라간다. 위로 올라가서 오른쪽을 보면 동굴이 뚫려 있다. 이 동굴 안으로 가면 사다리를 발견할 수 있다. 사다리 위로 올라오면 폭포 반대쪽에 오게 된 것을 알 수 있다. 뒤쪽으로 가면 위로 오를 수 있는 바위가 있다. 원주민을 처치한 다음, 빨간색 크리스탈을 집어넣어야 문이 열리는 장소에 오게 된다.

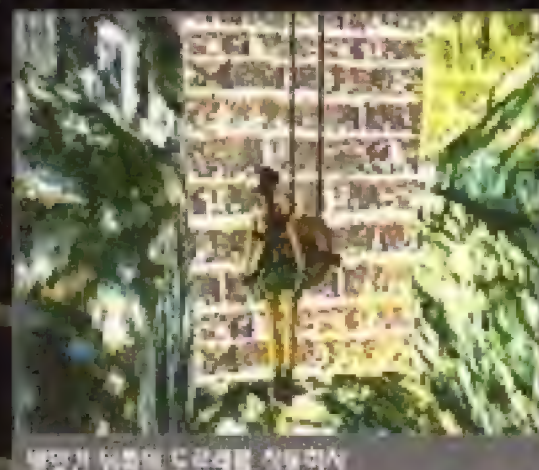
뒤에는 두 번째 크리스탈이…

저 사다리를 타고서 위로 오른다

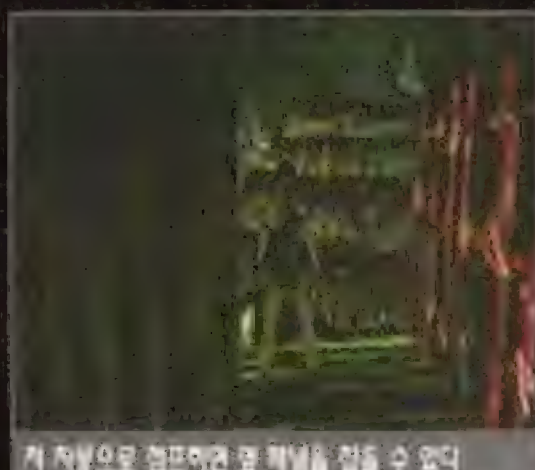
이곳에 빨간색 크리스탈을 넣어야 한다

우선 맞은 편 위쪽의 패널로 건너가야 한다. 건넌 다음 오른쪽을 보면 등불이 켜져 있는 공간이 보이는데 이곳에 빨간색 크리스탈이 있다. 크리스탈을 얻었으면 일단 내려온 다음 다시 문까지 올라간다. 마지막 크리스탈을 이용해서 잠겨진 문을 열면 원주민 마을으로 오게 된다. 이곳 원주민은 가까이 접근해서 공격하거나 원거리에서 독침을 불어서 공격해 온다. 접근전으로 공격해오는 원주민은 백대시를 하면서 공격을 가하면 쉽게 죽일 수 있다.

마지막 크리스탈이 있는 곳

접근전으로 공격해 오는 원주민 뒤로 물러서며 사격을 가하자

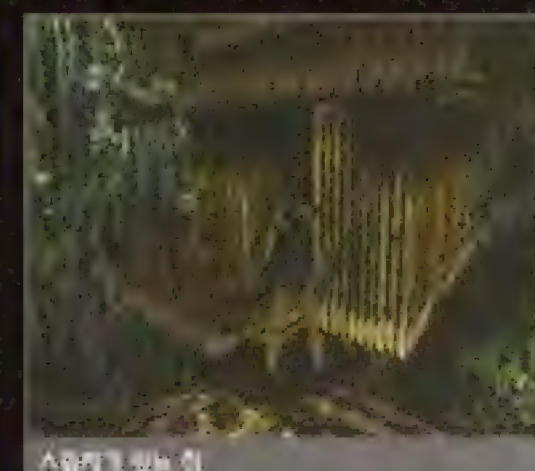
마을에서 강물 왼쪽으로 진행하면 방앗간 비슷한 건물을 볼 수 있다. 이 건물 뒤쪽에는 원주민과 도르래가 있다. 일단 원주민을 죽인 다음 도르래를 작동시키자. 도르래를 작동시키면 장치가 가동되어 지나갈 수 있게 된다. 다시 마을로 돌아오면 여러 명의 원주민이 라라를 공격해온다. 왔던 길을 계속 따라가면 마을 뒤쪽으로 오게 된다. 이곳 위쪽에도 집이 있는데 안으로 들어가서 살펴보면 두번째 도르래를 볼 수 있다. 이것을 작동시킨 다음 뒤쪽 마을 중간에 가보면 나무에 사다리가 붙어 있다.

방앗간 뒤쪽의 도르래를 작동하자

이곳이 두 번째 도르래

사다리를 타고 끝까지 오른 다음 왼쪽으로 가서 창틀을 열자 그리고 창틀에서 앞쪽으로 점프한 후 앞으로 미끄러지기 전에 점프와 액션 버튼을 누르고 있으면 옆쪽 패널을 붙잡을 수 있다.

저 지붕으로 점프하면 옆 패널을 잡을 수 있다

건물 안으로 들어가자마자 오른쪽에서 원주민이 공격해오니 주의하자. 왼쪽에는 불꽃이 나오는 복도가 있고 오른쪽에는 창이 있다. 우선 오른쪽으로 가서 건너편으로 넘어간 후, 지붕위로 올라가면 위쪽으로 사다리가 설치되어 있어서 허공에 매달릴 수 있다.

위로 사다리가 설치되어 있다

사다리를 따라서 끝까지 전진한 다음 아래로 떨어지면 지붕 위에 올라서게 된다. 앞에 보이는 집으로 들어가면 스위치가 보인다. 이 스위치를 작동시키면 불꽃이 나오던 복도 위쪽에 패널이 생겨서 앞으로 진행할 수 있게 된다. 스위치를 누르자마자 원주민이 또 공격해오니 주의하자. 이제 사다리를 타고서 불꽃이 나는 복도까지 진행한다.

스위치가 있는 집

불꽃 위에 생긴 패널을 통해서 맞은편으로 도착하면 원주민이 공격해 온다. 이 녀석을 해치운 다음 오른쪽을 보면 두개의 톱니바퀴가 작동되고 있는 복도가 있을 것이다. 이곳은 톱니가 나왔을 때 앞으로 대시하면서 통과하면 된다.

불에 다면 바로 죽는다

톱니가 나오자마자 대시로 통과

세 번째 도르래를 작동시키면 왼쪽에 있는 문이 열리면서 마을로 돌아오게 된다. 연못 속에 들어가 보면 지하에 있는 비밀문이 열려져 있을 것이다. 이 비밀문을 지나 통로를 따라가면 중간에 악어가 등장하는데 만일 작살이 없을 경우에는 육지에 올라와서 공격하거나 그냥 무시하고 앞에 보이는 사다리를 잡고서 진행하면 된다. 통로 끝까지 온 다음 앞에 보이는 통나무집으로 건너가면 이번 스테이지도 끝이 난다.

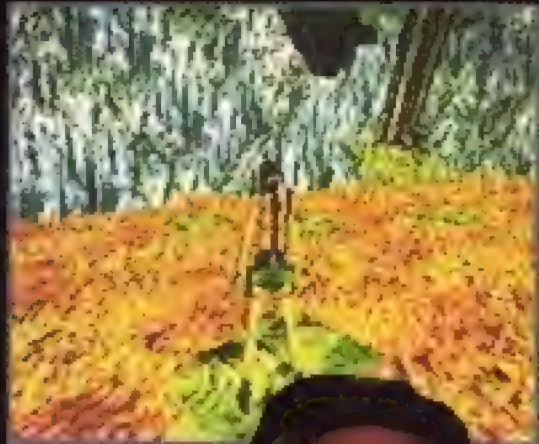
비밀문이 있는 곳

통나무집으로 가면 스테이지가 끝난다

STAGE 6
불시착 지점(Crash Site)

이번 스테이지는 통나무집 위에서 시작한다. 일단 통나무집에서 내려와서 늪지대로 가면 늪지대 위에 연꽃잎이 놓여 있는데 이번 것이 진짜 연꽃인지 분간하기가 힘들다. 그러나 통나무집에서 다리가 잘린 사람이 건네준 지도를 참고하면 쉽게 건너갈 수 있다

알아내기 어려운 연꽃잎

다리가 잘린 사람이 지도를 준다

맞은 편으로 건너가면 안개가 끼어있는 장소가 나오는데 이곳에서 랩터가 공격해 온다. 랩터를 죽인 다음 랩터가 나타난 곳으로 이동하면 위쪽 바위를 통해서 건너편 숲으로 넘어갈 수 있다. 이곳으로 오면 랩터가 또 공격해 온다(ⓐ지점). 랩터를 죽인 다음 오른쪽 벽을 따라가면서 잘 살펴보면 아래쪽으로 내려갈 수 있는 통로가 보인다.

보기보다는 별로 강하지 않은 랩터

오른쪽 통로는 바로 여기

이 통로를 빠져 나오면 사람과 랩터 두 마리가 공격해 온다. 모두 죽인 다음 비탈길을 내려가면 가운데에 랩터가 죽어 있고 그 주위에 새끼 랩터가 서성대고 있다. 모두 사살하자.

아래쪽으로 내려오면 왼쪽에는 첫 번째 철창문이, 오른쪽에는 얕은 물가가 나오는데 끝에 두 번째 철창문이 있다. 이 철창문은 잘 기억해두도록 하자. 오른쪽에는 분화구가 있는데 이곳에는 사람이 죽어있으며 그 주위에 열쇠가 떨어져 있다.

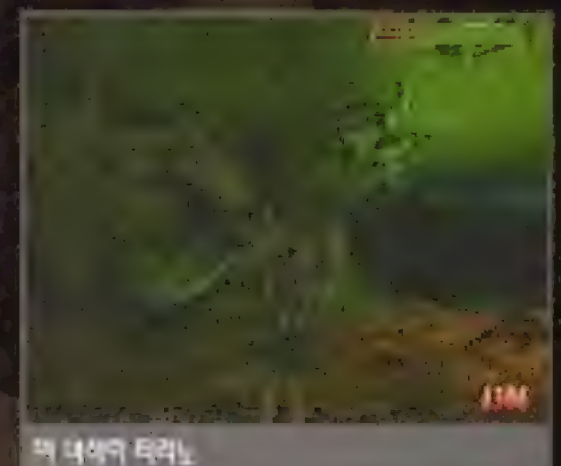
8 착지

진짜 연꽃의 배치도(?)

위에 오른 다음 ❶을 향해 점프

분화구에 쓰러져 있는 시체

일단 열쇠를 줍기 전에 세이브를 해두자. 열쇠를 집으면 갑자기 거대한 티라노가 공격해 온다. 티라노가 가까이 오기 전까지 열심히 사격을 한 다음, 접근하면 대시를 해면서 첫 번째 철창문이 있는 곳까지 도망치자. 티라노에게 물리면 단번에 즉사하니 조심하도록 하자. 철창문에 도착하면 문이 열려있는 것을 볼 수 있다. 문 안으로 들어가면 티라노가 더이상 공격해오지 않는다.

저 녀석이 티라노

저곳에 있으면 티라노의 공격을 받지 않는다

이 티라노를 죽이려면 시간이 엄청나게 걸릴 것이다. 티라노를 죽이면 첫 번째 철창문 뒤쪽에 있는 스위치를 내리고 두 번째 철창문으로 간다. 두 번째 철창문으로 오면 왼쪽에 통로가 열려져 있으니 이 길을 따라서 밖으로 나가자. 밖으로 나온 후 비행기를 따라서 앞으로 나가면 사람과 랩터가 싸우고 있다. 모두 처치한 다음 오른쪽 통로로 들어가서 연못이 있는 반대편 숲으로 나간다. 앞에서 서성대고 있는 랩터를 죽인 다음 뒤쪽 암석을 타고 올라간다.

우선 오른쪽 동굴로 들어간 다음…

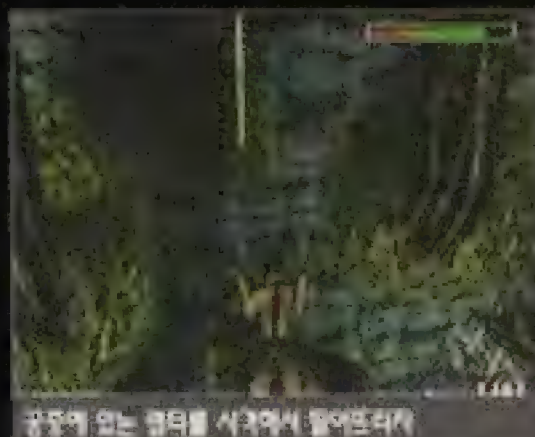
이 암석을 잡고 올라가자

덩굴을 잡고서 위로 끝까지 올라간 다음 점프 버튼을 누르면 뒤로 백점프를 하는데 점프 버튼을 계속 누르고 있어야만 나무 줄기 위로 올라 설 수 있다. 여기에도 랩터가 서성대고 있으니 처리한다.

여기에서 백점프

랩터를 죽인 다음 위쪽을 보면 파란 암석들이 있는데 그쪽을 향해서 점프한 다음 액션 버튼을 계속 누르자. 그러면 암석 모퉁이를 붙잡을 수 있다. 이제 오른쪽으로 간 다음 위쪽 패널로 올라선다.

이 위치에서 점프!

위로 올라선 후 암석을 붙잡고 위쪽으로 올라가서 오른쪽으로 돌면 파란색 크리스탈이 있는 장소가 보인다. 이곳으로 점프를 하고 다시 오른쪽으로 이동한다. 공중에 매달려 있는 랩터를 향해서 총을 쏘면 랩터가 강으로 떨어진다. 이제 물 속으로 다이빙하자. 물 속에 있는 피라냐들은 랩터를 뜯어먹는데에 정신이 팔려있기 때문에 자유롭게 행동할 수 있다. 이제 물 속에 있는 스위치를 작동시킨다.

공중에 있는 랩터를 사격해서 떨어뜨리자

이 스위치를 작동시킨다

물위로 올라와 반대쪽으로 가다보면 오른쪽에 열려져 있는 철창문을 볼 수 있다. 그곳에는 많은 랩터가 있으므로 조심스럽게 행동하자. 이 방안에 있는 레버를 내릴 때마다 새로운 랩터가 나타난다. 레버를 모두 내렸다면 방안에 있는 패널을 딛고 방 위쪽으로 올라간다. 위쪽 방에는 사람이 죽어있는데 여기서 두 번째 열쇠를 얻을 수 있다. 열쇠를 주으면 곧바로 랩터가 나타난다.

두 번째 열쇠를 얻자

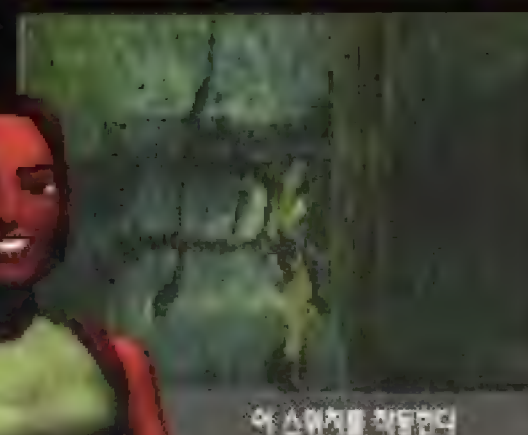
다시 물을 건너서 비행기가 추락한 곳으로 간 다음 ⓔ지역으로 이동한다. 여기에서 왼쪽으로 가면 위로 올라갈 수 있는 암석이 희미하게 보인다. 이 암석 위로 올라선 다음 오른쪽으로 돌아서 점프를 한 후, 위쪽을 보면 덩굴이 보일 것이다. 이 덩굴을 잡고서 끝까지 간 다음 덩굴을 놓으면 나무 패널 위에 떨어진다. 이제 왼쪽으로 가서 건너편 나무에 있는 손잡이를 잡고 끝까지 오른 다음 다시 위를 보면 손잡이가 보인다. 이것을 잡고서 진행한다. 그리고 다시 덩굴을 놓는다.

바로 이 암석이다

여기에서 덩굴을 놓자

미끄러지지 않고 잘 떨어졌다면 위쪽으로 가서 덩굴을 타고 내려온다. 내려온 다음 떨어지지 말고 모서리를 잡고서 왼쪽으로 이동한 후 위쪽 패널로 올라가자. 그리고 기어서 간 다음 천장에 붙어 있는 사다리를 잡고서 이동하다가 중간에 패널이 있는 곳에서 떨어진다.

다시 왼쪽으로 내려와 오른쪽으로 돌아가면 스위치가 있다. 이것을 작동시키고 다시 천장 사다리를 잡는다.

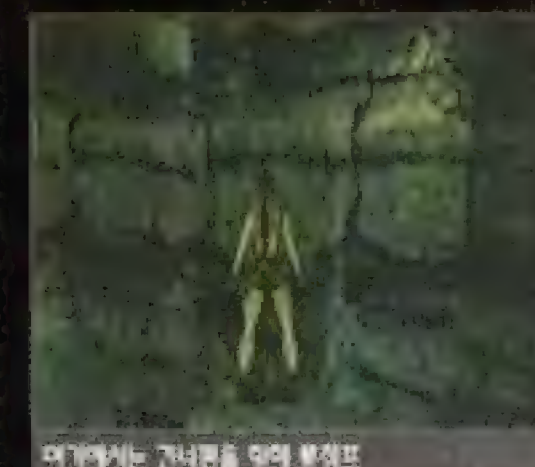
여기에서 떨어진다

이 스위치를 작동한다

계속 앞으로 이동해서 끝까지 간 다음, 사다리를 놓으면 아래로 떨어지는데 이때 재빨리 액션 버튼을 눌러서 덩굴을 잡는다. 이제 아래로 이동해서 2번째 스위치가 있는 패널위로 올라가자.

두 번째 스위치 위치

두 번째 스위치를 내리고 나서 벽대시로 이동한 다음 떨어질 때 재빨리 덩굴을 잡는다. 그리고 조금 내려와서 점프 버튼을 누르면 뒤로 백점프하면서 중앙에 있는 패널 위로 올라갈 수 있다. 그리고 뒤쪽으로 넘어간다. 다시 위로 올라가 공중 사다리를 잡고 진행한다. 공중 사다리 끝부분에서 오른쪽 벽을 향해서 점프한 다음 아래로 떨어지면 덩굴을 잡을 수 있다.

여기에서 백점프

여기에서는 건너편을 향해 봉점프

이 덩굴을 잡아야 한다

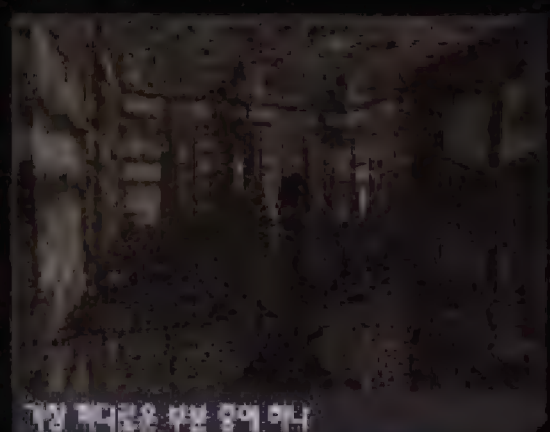
덩굴을 타고 내려와서 아래 사진과 같은 위치에서 백점프를 한다.

PLAY STATION

철창문으로 향해 나오면 일단 세이브를 해두자. 밑으로 내려가기 전에 오른쪽으로 돌은 다음 아래로 뛰어내려, 이곳의 스위치 세 개를 모두 누르기 전에는 문이 열리지 않으며 위쪽에서 모형이 빠른 속도로 내려오기 때문에 신속하게 행동해야 한다.

오른쪽으로 붙어서 들어가자

아래로 내려오자마자 바로 옆에 있는 오른쪽 스위치를 내리고 90도보다 약간 더 돌아서 오른쪽에 있는 두 번째 스위치를 내린 다음, 다시 같은 방법으로 마지막 스위치를 내린다. 이제 열려진 철창문을 향해 대시하면 통과할 수 있다. 이곳은 빠른 손놀림을 필요로 하기 때문에 여러 번의 실패를 반복해야 할 것이다.

가장 까다로운 부분 중에 하나

이곳을 빠져 나와서 조심스럽게 뒤로 이동하면서 내려오면 왼쪽으로 바위가 매달려 있는 곳에 도착한다. 여기에서도 빠른 손놀림을 요구한다. 일단 왼쪽에 있는 스위치를 내리고 뒤로 돌아선 다음 전방을 향해서 대시한다. 그리고 분기점에 왔을 때 재빠르게 오른쪽으로 틀면 뒤에서 나오는 바위와 왼쪽에서 튀어나오는 바위를 모두 피할 수 있다. 이때 가장자리에 있는 패널은 모두 무너진다.

재빠른 손놀림이 요구되는 곳

이제 다시 출발 지점으로 돌아온다. 오른쪽으로 돌아 내려가면 의자에 앉아 있는 보스와 만나게 된다. 일단 가까이에 접근해야만 뒤를 돌아보는데 이때부터 공격이 가능해진다.

좌우로 점프하면서 공격해야만 보스의 번개 공격을 피할 수 있지만 보스가 공격을 가하기 전에만 라라의 공격이 히트되기 때문에 타이밍을 맞추기가 상당히 어렵다. 이 보스를 처리한 다음 아이템을 얻으면 스테이지가 끝난다.

전격 공격을 가해오는 보스

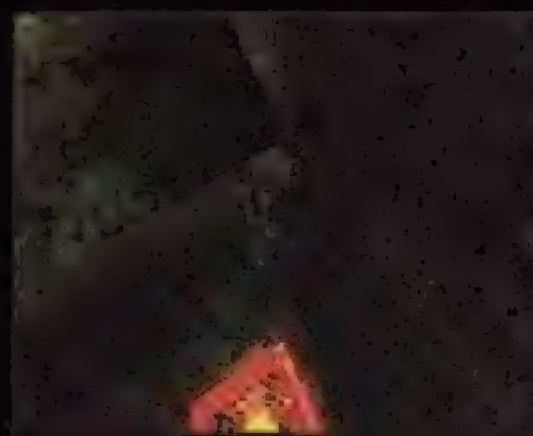
STAGE 9
템즈강 부두(Thame wharf)

이번 스테이지는 영국의 런던을 배경으로 한다. 게임이 시작되면 일단 뒤로 돌아서 달린 다음 밑으로 내려간다. 그리고 오른쪽 지붕을 향해 점프하자. 계속 오른쪽으로 와서 앞에 있는 조그만 지붕으로 내려 온 후 벽쪽에 있는 모서리를 잡고서 오른쪽으로 이동해야 한다.

저곳이 목표 지점이다

이것을 잡고서 오른쪽으로 이동

아름다우면서 어설픈 장면(?)

오른쪽으로 이동해서 패널 위로 올라간 다음 앞으로 전진해서 왼쪽 위에 위치한 패널을 잡고 올라가면 가운데 모닥불이 켜져 있는 구멍을 볼 수 있다. 그냥 내려가면 불에 타서 죽게 되지만 가장자리에서 내려가면 약간의 데미지만 입은 채 빠져나갈 수 있다.

여기에서 떨어지자

아래로 내려 온 다음 오른쪽 경사를 통해서 내려오면 파란색 크리스탈을 볼 수 있다. 왼쪽으로 돌아가면 생쥐 2마리가 있다. 생쥐를 사살한 다음 밑으로 내려온다. 내려오면 경비병이 공격해 오는데 이 녀석을 처리한 다음 중앙에 있는 스위치를 내린다(ⓐ지점). 이제 길 끝에 있는 오른쪽 복도로 들어간다.

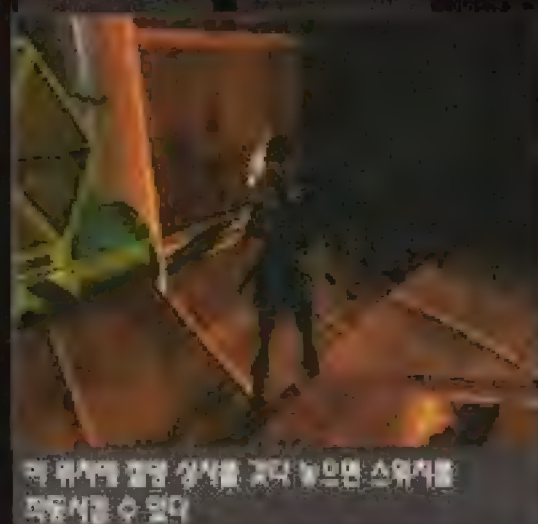
ⓐ 스위치를 내린다

물속으로 들어가서 레버를 작동시킨 후, ⓐ지점으로 돌아온다. 스위치를 다시 올리고 나서 중간에 있는 오른쪽 복도로 들어간 다음 물 속으로 잠수한다. 이곳 바닥에는 밑으로 더 내려갈 수 있는 철창문이 열려 있는 곳이 있다. 이곳을 지나서 스크류를 통과하면 숨을 쉴 수 있는 곳으로 나오게 된다.

스크류에 닿아도 에너지가 감소하지 않는다

패널에 올라서면 오른쪽에서 적이 공격해 온다. 길 오른쪽에는 기어서 나갈 수 있는 지역이 있는데 그 안에는 있는 생쥐를 일단 사살한 후에 앞으로 기어 들어가자. 바닥에 내려서면 뒤쪽으로 방이 보인다.

움직이는 기계를 이용해야 한다

우선 방 왼쪽으로 가서 철망 상자를 끄집어낸다. 기계의 공격을 잘 피하면서 철망 상자를 그림과 같은 위치에 갖다 놓으면 기계가 스위치를 누르면서 오른쪽에 있는 방으로 들어갈 수 있게 해준다. 이제 내려온 곳으로 가서 왼쪽 철망을 올라 ⓐ지점으로 이동한다.

이 위치에 철망 상자를 갖다 놓으면 스위치를 작동시킬 수 있다

이곳 스위치를 누르자

저 철망을 타고서 올라가야 한다

위로 올라오면 처음에는 유리 커버로 가려져 있던 스위치가 열려 있는 것을 볼 수 있다. 이 스위치를 작동시킨 다음 경비원을 사살하자. 그리고 중간에 있는 스위치를 내린 다음 길 끝에 있는 오른쪽 복도로 나가서 수영으로 왼쪽에 길이 나 있는 통로를 지나가자.

이 통로 끝에는 물이 담겨져 있는 방이 나타나는데 방 맞은편에 또다른 통로가 있다. 위로 올라서면 경비병이 공격해 오는데 그 뒤쪽에는 스위치가 있다.

이 스위치를 누르면 물이 빠진다

물이 빠져 있는 방으로 나오면 왼쪽 철조망이 있는 곳으로 가서 위쪽의 사다리를 잡는다. 이 사다리를 타고 앞으로 전진하면 건너편으로 이동할 수 있다.

천장 철조망을 타고 이동

이제 오른쪽으로 진행하면 파란색 크리스탈과 생쥐가 보인다. 통로를 빠져 나오면 ⓐ지점으로 이동한다. 그리고 마지막 스위치를 누르고 길 끝에 있는 오른쪽 방으로 가서 수영으로 움직인 다음 다시 왼쪽 통로로 이동하면 이번에는 물이 차 있으며 수면 바닥으로 통로가 열려 있다.

저 통로로 나가야 한다

이 통로를 따라서 올라가면 수영장 같은 곳에 도착하는데 일단 맞은편 패널로 올라가자. 패널에 올라서면 경비병이 레이저로 공격해오는데 왼쪽에는 파란색 크리스탈이 있다. 앞에 있는 철조망을 타고서 위로 올라가면 벽위에 올라서게 된다. 이제 기어서 맞은편 패널까지 이동한 다음 점프하자

여기에서 움직이면 에너지가 없어진다

저 패널을 향해서 점프

이쪽으로 이동

패널 위에 올라서면 이번에는 오른쪽 벽을 향해서 점프해야 한다. 벽을 잡은 다음 오른쪽으로 이동해서 앞쪽 지붕을 향해 기어간다.

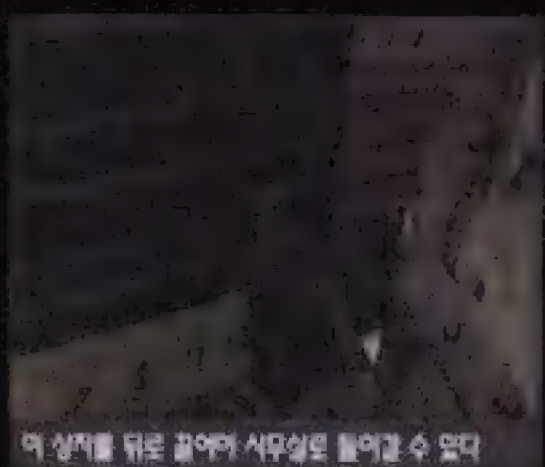
그리고 왼쪽으로 이동한다

그리고 지붕을 따라서 왼쪽으로 가면 위쪽으로 올라갈 수 있으며 왼쪽으로 돌아가면 경비병 두 명이 공격해 온다. 모두 사살하고 반대편에 있는 길을 향해 나가면 이번 스테이지도 끝이 난다.

이곳으로 나가면 스테이지가 끝난다

STAGE 10 앨드위치(Aldwych)

시작하자마자 밑으로 떨어지므로 액션 버튼으로 두 번째 모서리를 잡은 다음 물속으로 빠진다. 물속에서 나오면 계단이 보이는데 이 계단을 통해서 자동판매기가 있는 홀(ⓐ지점)에 올라오면 적이 공격해 온다. 적을 사살한 다음 중앙에 있는 자동판매기 위로 올라가서 뚫려진 천장을 통해 지붕으로 올라간다. 지붕 모퉁이에서 아이템을 발견할 수 있다. 이제 맞은 편으로 가서 검은색 상자를 뒤로 끌자.

자동판매기가 있는 홀

이 상자를 뒤로 끌어야 사무실로 들어갈 수 있다

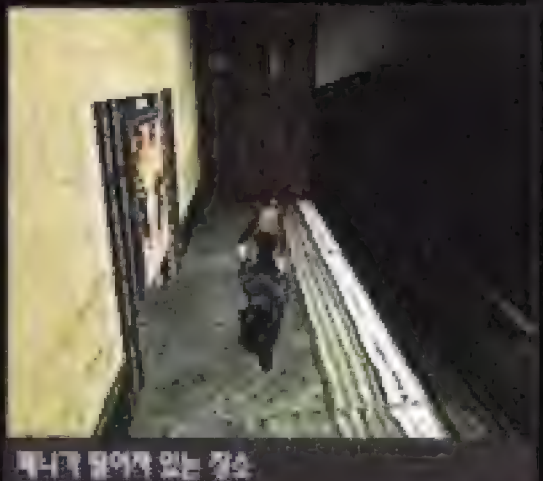
다시 판매기가 있는 곳으로 와서 첫 번째 판매기 위로 올라간다. 검은색 상자를 타고 오를 수 있으므로 상자를 지나서 사무실 천장으로 이동한다. 그리고 맞은 편으로 떨어지면 사무실 안으로 들어 올 수 있다. 이 사무실 안에서는 메인 키(Maintenance Key)를 얻을 수 있다.

메인 키를 얻자

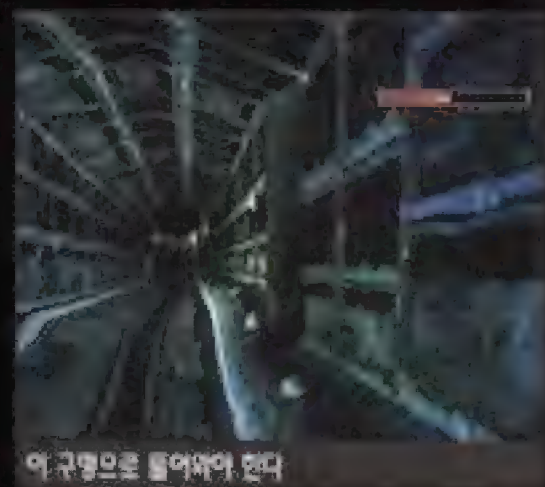
스위치를 눌러서 사무실 밖으로 빠져 나온 다음 오른쪽 에스컬레이터로 전진한다. 끝에 도달하면 선로를 뛰어서 건너편으로 넘어간다. 넘어간 다음 오른쪽으로 돌리고 하면 쇠봉을 든 사나이와 개가 공격해 온다. 모두 처리한 후 오른쪽 끝에 있는 사무실로 간다. 일단 메인 키를 사용해서 문을 열고 사무실 안에 있는 스위치를 누르면 전원이 들어오면서 주위가 밝아진다.

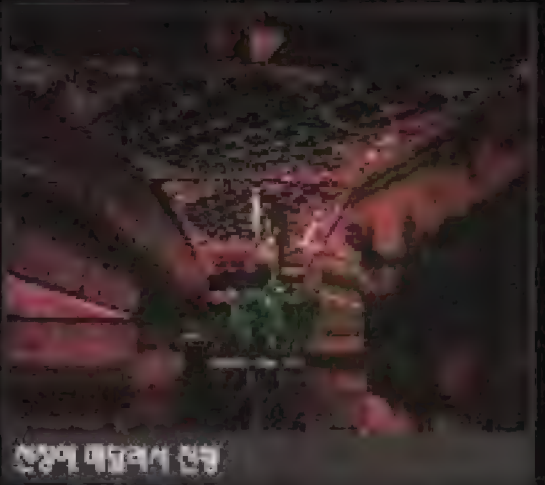
스위치를 눌러서 전원을 넣자

사무실에서 나와서 플랫폼 끝으로 달려가면 동전(Old Penny)가 떨어져 있다. 이것을 얻고 다시 자동판매기가 있는 ⓐ지점으로 올라간다.

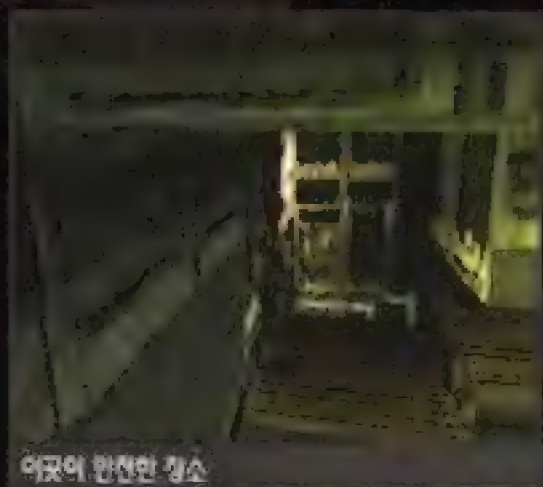
페니가 떨어져 있는 장소

두번째 자동판매기에 방금 얻은 동전을 집어넣으면 티켓(Ticket)이 땅바닥에 떨어진다. 이것을 집은 다음 다시 오른쪽 에스컬레이터로 내려온다. 그리고 선로로 떨어진 다음 일단 세이브를 해두고 선로 오른쪽을 향해서 대시해서 오른쪽 구멍으로 들어간다. 이때 타이밍이 늦으면 지하철에 부딪혀서 죽게 된다. 이 구멍으로 들어오면 빨간색 조명으로 붉은 색상을 띠는 곳에 오게 된다. 우선 상자를 타고 입구 왼쪽으로 건너가서 스위치를 누른다. 다시 올라와서 오른쪽 상단 약 30도에 창살이 달려 있는 상자를 볼 수 있는데 이 창살을 잡아야 한다.

이 구멍으로 들어와야 한다

이 창살을 점프해서 잡자

창살 꼭대기까지 올라간 다음 뒤로 백점프를 하면 높이 꼭대기로 올라갈 수 있는데 여기에서 위쪽 패널로 올라가면 적이 등장한다. 천장을 보면 철조망이 있으니 이것을 잡고서 이동한다. 이제 왼쪽으로 진행하면 위쪽에 원형 동나(ⓑ지점)가 매달려 있는 것을 볼 수 있다.

일단 뒤를 보면서 경사를 내려간 다음 액션 버튼을 눌러서 모서리를 잡은 다음 놓자. 그러면 무너지는 패널로 떨어지게 되는데 여기에서 왼쪽으로 점프한다.

천장에 매달려서 전진

여기에서 왼쪽으로 점프

오른쪽으로 경사가 져있으므로 그쪽으로 떨어지게 되는데 제일 가장자리에서 다시 점프버튼을 누르면 오른쪽으로 점프한다. 그러면 두 번째로 무너지는 패널로 떨어지게 되는데 계속 액션 버튼을 누르고 있으면 모서리를 잡는다. 이제 위로 올라가 백점프를 하면 안전한 장소에 도착하게 된다.

이곳이 안전한 장소

뒤로 돌아서 천장으로 진행하면 벽에 철조망이 보이는데 이것을 잡고 올라가면 불기둥을 뿜어대는 장소에 도착한다. 불기둥이 몸에 닿으면 그냥 죽지만 위로 올라가는 패널 위에 올라가면 불이 저절로 꺼진다.

불에 닿으면 바로 죽는다

위쪽으로 올라간 다음 오른쪽 45도에 철망이 보이는 곳으로 점프해서 이동한다. 그리고 위쪽 패널로 올라간 다음 맞은 편으로 보면 스위치가 보인다. 일단 상자 모서리를 잡으면 이 패널 왼쪽에 철망이 있는 것을 알 수 있다. 철망을 타고 내려와서 뒤로 백점프하면 스위치를 작동할 수 있는 위치에 도달한다. 이 스위치를 작동시키면 빨간 색 방의 천장에 있던 문이 열린다.

이 스위치를 작동한다

크래쉬, 그의 세 번째 모험이 시작된다!

크래쉬 밴디쿳 3

CRASH BANDICOOT 3 WARPED

제작사:	SCEA
장르:	액션
발매일:	11월초
발매가:	오픈 프라이스

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

플스 마스코트의 하나로 당당히 인정받고 있는 「크래쉬 밴디쿳」의 제 3탄이 영문판으로 먼저 출시되었다. 영문판이라서 그런지 포켓 스테이션용 게임인 「어디라도 크래쉬군」이 포함되지 않은 점이 좀 아쉽기는 하지만 액션일변도였던 전작에서 탈피하여 간단한 레이싱과 슈팅 게임을 즐길 수 있기 때문에 게임의 재미를 한층 더해주고 있다.

등장★ 캐릭터 소개

크래쉬 밴디쿳

이 게임의 주인공. 전작에서 콜텍스 박사의 야망을 분쇄하여 세계를 구한 바 있다. 그 후, 유유자적한 생활을 하다가 다시 한번 콜텍스 박사의 야망을 분쇄하기 위해 일어선다

코코 밴디쿳

크래쉬의 여동생. 몸으로 때우면서(?) 게임을 진행하는 크래쉬와는 달리 다양한 종류의 탈 것을 이용하며 종종 세이브를 해주기도 한다

아쿠아쿠

전작과 마찬가지로 아이템 상자에 들어있으며 가지고 다닐 때 그의 보호를 받을 수 있게 된다. 3번까지 모으면 잠시 무적이 되기도 한다

네오 콜텍스 박사

이 게임의 영원한 악당으로 이번에는 악마 우카우카와 손을 잡고 다시 한번 지구를 정복하려는 야망을 꿈꾼다

우카우카

이 게임에서 처음 등장하는 신 캐릭터로 아쿠아쿠와는 쌍둥이이다. 보기만 해도 악당이라는 느낌이 넘쳐흐르며 그의 모든 행동은 콜텍스 박사와 관계되어 있다

게임 진행키 설명

방향키, 왼쪽 아날로그 스틱: 달리기
○: 앉기
X: 점프
△: 상태표시
□: 스핀
R1: ○버튼과 동일

특수키에 대한 설명

이 게임에서는 전작의 액션이외에도 월드 스테이지를 하나씩 클리어할 때마다 새로운 액션이 하나씩 추가된다. 또한 전작에는 없던 슈팅 게임과 레이싱 게임이 새롭게 등장한다.

종전의 액션

방향키+○: 슬라이딩 공격
○를 누르면서 방향키: 기어가기
○를 누른 뒤, X: 큰 점프
점프중 □: 점프 스핀

새롭게 추가된 액션

점프중 ○: 깔아뭉개기
점프중 X: 2단 점프, 재주를 넘기 전에만 입력가능
방향키+R2: 달리기 속도가 빨라진다.
□연타: 스핀하는 시간이 길어진다. 점프중에도 가능

레이싱 게임 (제트스키, 오토바이)

방향키: 선회
X: 가속
□: 브레이크(제트스키에서는 사용되지 않음)
△: 상태표시

슈팅 게임

방향키: 선회
X: 기총발사
□: 긴급회피
△: 상태표시

등장 아이템 설명

보통 상자 1

사과가 1개나 여러 개가 들어있는 상자.

보통 상자 2

보통 상자 1과 다르게 스핀이 아닌 밟는 것으로 사과를 얻을 수 있다. 형태가 보통 상자 1과 비슷하므로 잘 살펴보아야 하며 만일 스핀으로 부수면 아무 것도 얻을 수 없다

? 상자

무엇이 들어있는지 알 수 없는 상자로 가끔씩 1UP 아이템이 들어있기도 하다.

TNT 상자

이 상자를 밟을 경우는 3초이내에, 스핀 공격시에는 즉시 폭발한다. 주위의 적을 제거할 때 사용할 수도 있다는 점을 잘 염두해두자.

NITRO 상자

TNT상자와는 달리 닿기만 해도 폭발하는 공포의 상자.

크래쉬 상자

1UP 아이템이 들어있는 상자.

아쿠아쿠 상자

사과가 1개나 여러 개가 들어있는 상자.

체크 포인트 상자

스테이지를 진행하다가 죽으면 이 상자를 부순 장소에서 다시 시작하게 된다.

화살표 상자

덤블링의 역할을 해주는 상자로 이것을 잘 활용해야 한다.

!상자 1

이 상자를 파괴하면 스테이지 어딘가에 흰 선으로만 표시됐던 상자를 제대로 만들어준다.

!상자 2

스테이지 마지막에 있으며 해당 스테이지에서 모든 상자를 부쉈을 때 나타난다. 검은 보석을 가지고 있다.

파워 스톤을 찾아라!

전작과 마찬가지로 이 게임에서도 한 스테이지를 클리어하기 위해서는 보라색 파워스톤을 얻어야만 한다. 또한 게임을 100% 클리어하기 위해서는 스테이지 선택 화면 왼쪽에 있는 보석들을 전부 얻어야 한다. 검은 보석의 경우는 !상자 2에 있으며 나머지 보석들은 스테이지의 어딘가에서 찾을 수 있다.

OPENING

콜텍스 박사의 우주선이 우카우카가 있는 타즈마니아섬 어딘가에 떨어진다. 그 후, 콜텍스와 아쿠아쿠의 쌍둥이 형인 우카우카는 워프룸에서 세계정복과 크래쉬에 대한 복수를 꾀하려고 하는데…. 한편, 유유자적한 생활을 하고 있던 크래쉬 일행은 아쿠아쿠로부터 우카우카에 대한 이야기를 듣게 되고 그들의 야망에 저지하기 위해 워프룸으로 향한다.

뭔가 음계를 꾸미고 있는 콜텍스와 우카우카

우리도 질 수는 없다!

스테이지 공략 Stage

첫 번째 세계

스테이지 1. TOAD VILLAGE

처음 스테이지인 만큼 여러 가지 액션을 시험삼아 사용해보도록 하자.

구멍 정도연 조심하자

각 스테이지마다 하나씩 있는 보너스 스테이지 마크. 찾기는 쉬울 것이다

등장하는 적 캐릭터

염소
일정한 거리를 왕복하므로 측면에서 스핀으로 공격하거나 피해가도록 하자.

개구리
주로 물가에서 나타나는데 폴짝 뛰어다니는 것에 주의하면서 스핀으로 공격하자.

기사
지정 장소에서 시간에 맞춰 칼을 한바퀴 돌린다. 힘이 빠져 있을 때 스핀으로 공격하거나 그냥 지나가자.

스테이지 2. UNDER PRESSURE

잠수도구를 착용한 크래쉬가 바닷속을 진행하는 스테이지이다. 스핀을 사용하면 지정한 방향으로 재빨리 이동할 수 있으므로 이를 잘 활용하자. 도중에 등장하는 수중 호버를 이용하면 산호초를 파괴할 수 있다.

등장하는 적 캐릭터

상어
크기는 작기는 하지만 닿는 즉시 크래쉬를 집어삼키는 무서운 녀석이다. 접촉하기 전에 스핀을 사용하여 퇴치하자.

기뢰
닿는 즉시 폭발한다. 스핀으로는 파괴하기 힘드므로 그냥 피하는 것이 좋다.

뱀장어
구멍에 숨어있다가 갑자기 튀어나온다. 튀어나올 때 스핀으로 퇴치하거나 그냥 지나치도록 하자.

복어
일정한 시간마다 자신의 몸을 부풀린다. 부풀었을 때는 가시가 나오므로 피해야만 한다.

날카로운 구석에 닿기 전에 재빨리 도망가자

이동시에는 스핀을 활용하는 쪽이 편하다

스테이지 3. ORIENT EXPRESS

이번 스테이지의 무대는 중국의 만리장성으로 크래쉬 대신 코코가 호랑이 프리를 타고 진행하게 된다. 프리를 타고 있는 동안에는 그냥 앞으로 전진만 할 뿐, 적을 공격할 수는 없다. 곳곳에 있는 구멍과 장애물을 점프로 잘 피하면서 목적지까지 진행하도록 하자.

등장하는 적 캐릭터(장애물)

고정 장애물
노동자, 술통, 가짜 점프대 등이 있다.

용
주로 바닥을 기는 형태로 나며 가끔씩은 하늘에 떠있기도 한다.

굴러오는 술통
오르막길을 진행할 때 나타난다. 일정한 패턴을 기억하면서 빠져나가자.

병사
무기를 휘두른다. 반대쪽으로 피하면 됨

PLAY STATION

어기서는 점프로 1UP을 먹자

여기서는 구멍쪽에서 점프하여 지나가자

스테이지 4. BONE YARD

공룡 시대를 테마로 한 스테이지로 트리케라톱스에게 쫓기는 것이 스테이지의 대부분을 차지한다.

등장하는 적 캐릭터

이동속도를 저하시키는 풀은 스핀이나 엉덩방게기로 없앨 수 있다

트리케라톱스
스테이지 초반에 갑자기 나타나서 크래쉬를 향해 돌진해온다. 그냥 도망치는 것밖에 방법이 없다.

익룡
트리케라톱스에게 쫓길 때 나타나는 공룡으로 나무 위에 앉아 있다가 그냥 날아가버린다.

연구원
높에서 머리만 내밀고 있다가 갑자기 덮쳐온다. 스핀으로 재빨리 퇴치하거나 피하는 수밖에 없다.

극악한 조건상에서의 플레이, 과연 살아남을 수 있을까?

박스를 밟는 동시에 점프버튼을 누르면 보다 높이 뛰어오를 수 있다

스테이지 5. MAKIN

이번 스테이지의 무대는 드넓은 바다로 제트스키를 탄 코코가 게임을 진행하게 된다.

등장하는 적 캐릭터

폭탄
바다 위를 떠다니는 종류와 대포에서 발사되는 두 가지 유형이 있다. 무조건 피해야만 한다.

햇사공
이것과 부딪쳐서 죽게 되었을 때 나오는 장면이 정말 웃기다. 한번쯤은 죽어봐도 괜찮을 듯.

화살표를 따라가면 별 문제가 없다

두 번째 세계

스테이지 6. GEE WIZ

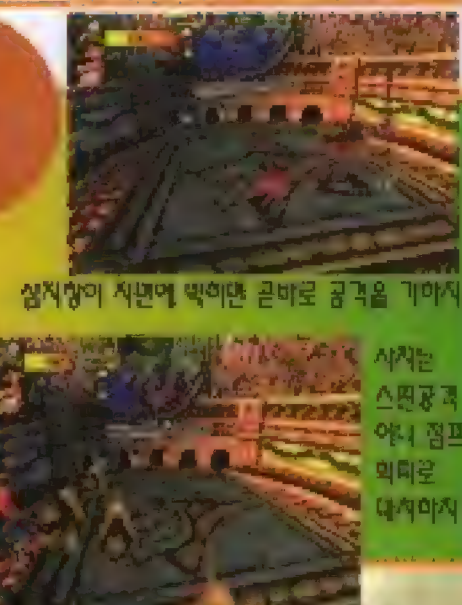
새로운 적 캐릭터가 등장한다는 것 이외에는 스테이지 1과 별다른 차이가 없다. 마법사가 쏘는 마법탄은 유도탄이라서 상당히 피하기가 힘드므로 점프로 이것을 피하면서 스핀공격으로 퇴치하도록 하자(만약 우카우카를 가지고 있다면 마법탄을 일단 한 번 맞은 다음, 즉시 공격하는 것이 좋다).

이 상자는 엉덩방게기로 부수자

방심할 수 없는 적인 마법사

세심한 주의가 요구되는 니트로 상자

보스. TINY TIGER

5개의 스테이지를 모두 클리어하면 보스전을 벌이게 된다. 보스인 티니 타이거는 단상위에 있다가 점프를 하면서 삼지창으로 크래쉬를 내려찍으려고 한다. 이때 삼지창이 땅에 박혀서 움직이지 못하게 되면 스핀 공격을 가하자. 공격을 받은 티니 타이거는 단상으로 다시 올라가서 구멍을 통해 사자들을 내보내는데 이것은 스핀공격이나 점프를 해서 피하도록 하자. 참고로 처음에는 삼지창을 5번 내려찍지만 한 대씩 맞을 때마다 그 횟수가 하나씩 늘어난다.

삼지창이 지면에 박히면 곧바로 공격을 가하자

사자는 스핀공격이나 점프 회피로 대처하자

스테이지 7. HANG'EM HIGH

이번 스테이지는 아랍풍의 스테이지로 융단을 이용한 덤블링이나 천장에 매달려서 진행해야 하는 등의 입체적인 진행 요소가 있다. 그림자나 매달려 있는 손을 잘 살펴보면서 진행하자.

등장하는 적 캐릭터

칼잡이
돌아다니면서 칼을 휘두른다. 등을 보였을 때 스핀공격으로 퇴치하자.

융단을 탄 남자
특별한 공격은 하지 않지만 이동속도가 상당히 빠르다. 점프스핀 공격으로 퇴치하자.

전갈
천장에 나타나기 때문에 피해서 지나가기가 어려우므로 스핀으로 재빨리 없애버리자.

항아리를 든 고릴라
스핀 공격을 가해서 들고 있던 항아리가 머리에 씌워지면 무차별 돌격을 해오는데 다시 한 번 스핀공격으로 처치하도록 하자.

이 녀석은 두 번 공격해야 처치할 수 있다

여기서는 점프를 시작할 타이밍을 계산해두자

스테이지 8. HOG RIDE

이번 스테이지에서는 크래쉬가 모토바이를 타고 도로를 질주하게 되는데 보라색 파워스톤을 얻기 위해서는 반드시 1등으로 골인해야 한다.

가속발판을 지나가면 질러를 하게 된다. 조작은 힘들어지지만 속도는 올라간다

경찰차는 장애물일 뿐, 부딪쳐도 죽지는 않는다

스테이지 9. TOME TIME

피라미드 내부가 무대인 스테이지로 여러 가지 종류의 트랩을 잘 통과하면서 진행하자.

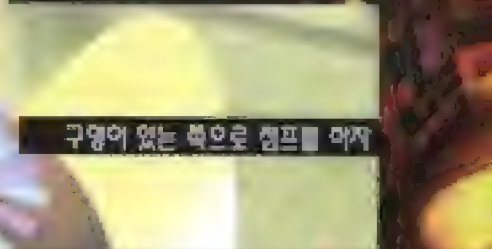
등장하는 적 캐릭터

뱀
스핀공격으로 간단히 무찌를 수 있다.

악어
바닥에서 갑자기 튀어나오므로 타이밍에 맞춰서 넘어가도록 하자.

원숭이
항아리 속에 숨어서 무언가를 계속 집어던진다. 이 항아리는 복수로 나오므로 스핀공격으로 모두 부수지 않으면 두고두고 고생하게 된다.

미이라
좌우로 화염을 뿜어대므로 한 곳으로 공격이 쏠렸을 때 재빨리 스핀공격을 하자.

기름바닥에서 슬라이딩을 하면 엄청난 스피드로 전진하게 된다

구멍이 있는 쪽으로 점프를 하자

이곳에서 뱀그림이 그려진 바닥을 밟으면 바닥이 아래로 떨어진다

스테이지 10. MIDNIGHT RUN

전체적으로 스테이지 3과 비슷하지만 몇 가지 새로운 함정과 적 캐릭터들의 패턴이 추가되었다. 새로운 적 캐릭터인 물장수는 위치를 혼동시키므로 헷갈리지 않도록 주의하자.

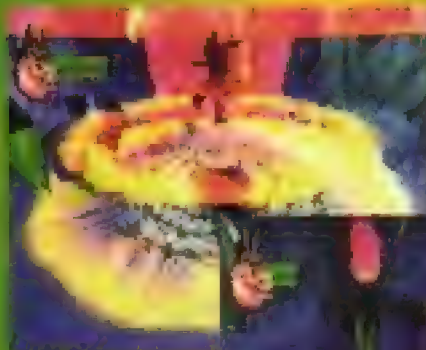
구멍쪽으로 점프하자

점프한 뒤에 재빨리 오른쪽으로…

용이 새로운 패턴으로 움직이므로 주의하자

세 번째 세계

보스. DINGODILE

처음에는 3겹의 방어벽을 치고 있기 때문에 공격을 할 수 없다. 이 녀석의 공격패턴은 처음에 지면으로 떨어지는 총알을 쏜 다음 크래쉬를 향해 강력한 화염공격을 가하는 식이다. 화염공격을 가하면 그를 둘러싸는 얼음 조각들은 떨어져 나가게 되는데 2~3번 정도 화염공격을 가해서 얼음 조각이 어느 정도 떨어져 나가면 접근해서 스핀공격을 하자. 보스가 쓰러지면 폭발이 일어나므로 스테이지의 바깥쪽에 잠시동안 피하도록 하자.

보스를 공격한 뒤, 피하지 않으면 순식간에 재가 되어 버린다

지면으로 떨어지는 총알은 연쪽으로 돌면서 피하도록 하자

스테이지 11. DINO MIGHT

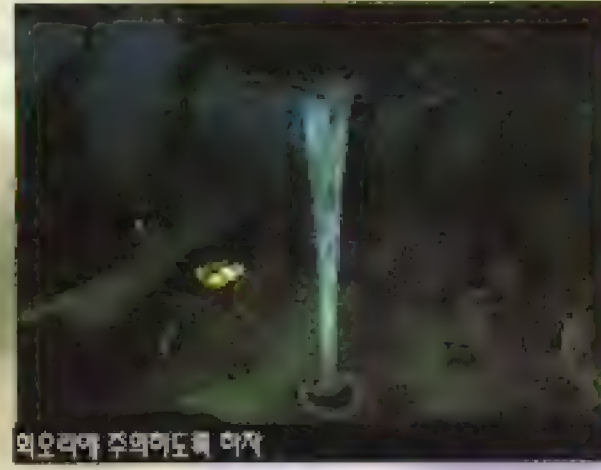
스테이지 4와 비슷한 스테이지로 새로운 적 캐릭터와 장애물이 추가된다. 이번 스테이지의 새로운 적인 바다사자는 크래쉬처럼 스핀공격을 할 때가 있으므로 주의하자. 알을 깨면 새끼공룡을 탈 수 있는데 이것을 이용하면 풀밭에서도 이동력이 떨어지지 않으며 점프력이 아주 좋아진다.

분화구가 장애물로 등장한다

알을 깨면 새끼공룡을 탈 수 있다

흐르는 물을 이용하면 보다 빨리 도망칠 수 있다

스테이지 12. DEEP TROUBLE

기본적으로는 스테이지 2와 그다지 달라진 점이 없고 새로운 함정이 추가되었다.

회오리에 주의하도록 하자

처음부터 탈 것이 나온다

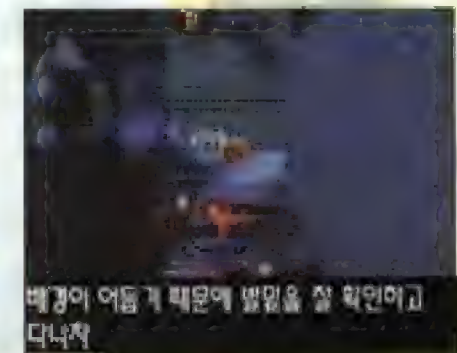
스테이지 13. HIGH TIME

스테이지 7과 똑같지만 시간적인 배경이 밤이다. 스테이지 7과 마찬가지로 엄블링이나 천장에 매달려서 진행하면 된다.

등장하는 적 캐릭터

보라색 남자
크래쉬의 공격이 미치지 못하는 창문에서 화염병을 던진다.

칼을 던지는 남자
주기적으로 던지는 칼을 점프로 피하면서 스핀공격으로 처치하자.

2단 점프가 아니면 넘을 수 없는 곳

배경이 어둡기 때문에 발밑을 잘 확인하고 다니자

스테이지 14. ROAD CRASH

스테이지 8처럼 오토바이 경주를 해야하는 스테이지로 이번에도 1등을 해야만 보라색 파워스톤을 얻을 수 있다.

바리케이트가 장애물로 추가되었다

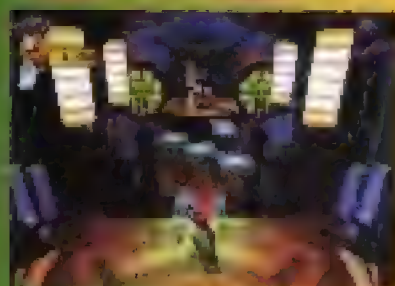
바리케이트가 장애물로 추가되었다

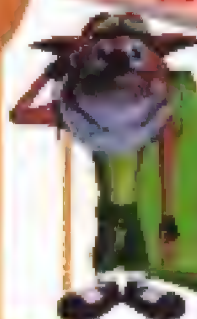
스테이지 15. DOUBLE HEADER

전체적인 분위기는 스테이지 1과 거의 동일하다 이 스테이지에 등장하는 쌍쌍둥이는 제자리에 서서 좌우교대로 곤봉을 휘두르는 패턴을 가지고 있으며 처치하는 것이 불가능하다.

쌍쌍둥이에게 공격을 해도 죽지는 않는다

네 번째 세계

보스. N.TROPY

이 녀석은 처음에는 어느 정도의 발판을 만든 뒤, 마법탄을 쏜다. 그런 다음 여러 방향으로 선을 교차시키다가 다시 새로운 발판을 짜는데 그 순간에 재빨리 공격해야 한다. 공격을 3번 성공시키면 보스를 무찌를 수 있다.

극악의 발판구조

스테이지16. SPHYNXTNATOR

스테이지 9와 마찬가지로 피라미드가 무대로 새롭게 추가된 트랩을 주의하면서 진행하자. 새로운 적 캐릭터인 미이라는 한 번 공격을 받으면 관이 날아가면서 그 모습을 드러내는데 이때 다시 공격하면 된다.

새로운 트랩! 화살이 솟아나오지 않았을 때 통과하자

밝은 곳을 지나갈 때 독침이 나온다

스테이지17. BYE BYE BLIMPS

이번 스테이지는 코코가 쌍엽기를 조종하여 비행선들을 떨어뜨리는 임무를 수행해야 한다. 핑크색 풍선을 파괴하면 HP가 늘어난다.

적이 있는 곳은 화살표가 알려준다

떨어뜨려야 하는 비행선은 모두 7대

스테이지18. TELL NO TALES

코코가 다시 한 번 제트스키를 타고 진행하게 되는 스테이지이다. 스테이지 구조는 스테이지 5와 별로 차이가 없다.

등장하는 적 캐릭터

상어
바다 속에서 이리저리 배회하는 패턴을 가지고 있다.

닻을 휘두르는 사람
스테이지 1의 칼을 휘두르는 기사와 마찬가지로 일정한 시간마다 닻을 휘두른다.

뎃사공에게 걸리면 노로 맞는다

물 속에 1UP 아이템이 있다!

스테이지19. FUTURE FRENZY

미래도시의 분위기를 가진 스테이지이다. 움직이는 발판과 여러 가지 새로운 형식의 장애물이 나타나지만 아직은 난이도가 그리 높지는 않다. 각각의 적 캐릭터가 지닌 패턴을 전부 기억해두자.

등장하는 적 캐릭터

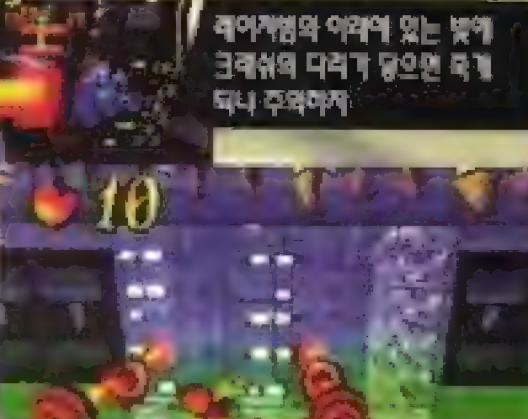
이동식 장애물
일정한 장소를 왔다갔다 한다. 이동중일 때만 공격이 먹히며 빨간 배리어가 쳐져 있을 때는 오히려 크래쉬가 당하게 된다.

고정식 장애물
일정한 시간마다 레이저빔을 쏴서 크래쉬의 앞길을 막는다. 바닥에 비치는 빛에 크래쉬의 발이 닿지 않으면 된다.

비행선에 탄 사람1
일정한 거리를 왕복하는 패턴을 가지고 있다. 언뜻 보면 간단히 해치울 수 있을 것 같지만 공격이 먹히는 것은 녀석의 머리부분이다.

비행선에 탄 사람2
비행선에 탄 사람 1과는 달리 공중에서 크래쉬의 앞을 가로막는 빔을 발사한다. 웬만하면 그냥 피해가자.

가시기계(?)
일정한 시간마다 가시를 드러낸다. 가시를 드러내지 않을 때 밟기로 제거하거나 그냥 지나치자.

레이저빔의 아래에 있는 빛에 크래쉬의 다리가 닿으면 죽게 되니 주의하자

여기서는 앉아 있으면 간단하게 통과된다

스테이지20. TOMB WADER

무대는 여전히 피라미드이지만 물이 차오르는 새로운 함정이 추가되었다. 참고로 이번 스테이지에서 크래쉬가 물에 빠지면 곧바로 즉사한다.

새로운 적 캐릭터

풍뎅이
염소나 뱀처럼 일정한 범위를 배회한다. 물이 차오를 때에는 물을 피해서 날아오르기도 한다.

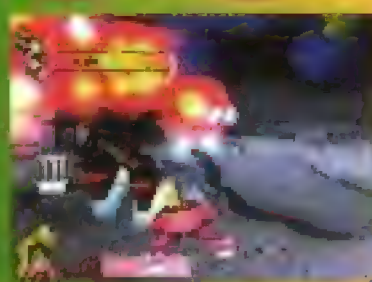
가시달린 미이라
크래쉬가 있는 쪽으로 접근해온다. 처치하기가 힘드므로 재빨리 반대쪽으로 피해가는 편이 좋다.

방패를 가진 번인
크래쉬가 가는 방향으로 정확히 이동하면서 슬라이딩을 제외한 크래쉬의 모든 공격을 방어해버린다.

스핀으로 물리쳐버리자

다른 방법은 절대 통하지 않는다! 오로지 슬라이딩뿐

다섯 번째 세계

보스. N.GIN

발칸포에 대한 대처는 이렇게

이번 보스전에서는 특별히 코코가 비행기를 조종해서 반짝이는 것을 부수면 된다. 발칸을 쏘는 곳에서는 일단 피한 다음, 나중에 뒤따라가서 공격하는 방식으로 대항하면 될 것이다. 처음 취했던 자세를 무너뜨리면 다시 자세를 잡는데 이 때 그 자세를 다시 무너뜨리면 물리어할 수 있다.

스테이지21. GONE TOMORROW

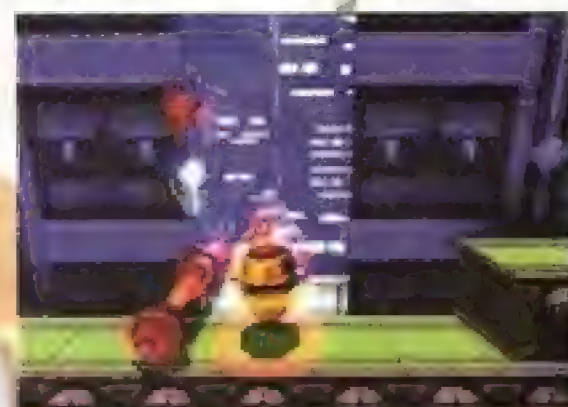
스테이지 19처럼 미래도시와 같은 느낌을 주는 스테이지이다. 난이도는 이전과는 비교할 수 없을 정도로 높아지므로 정신을 바짝 차리자. 새로운 적 캐릭터인 포대는 크래쉬가 나타나면 포를 3발 쏜 다음, 뒤를 보이는데 이 때 타겟이라고 생각되는 곳에 스핀공격을 가하면 된다.

거의 갔다 대주는 것이나 다름없다(?)

2단 점프를 사용해야 하는 곳도 많다

스테이지22. ORANGE ASPHALT

이번에도 역시 오토바이 경주이다. 물론 죽는 것도 없고 1등으로 골인해야 하는 점 역시 똑같지만 난이도가 상당히 높아졌다.

경찰차가 좌우로 이동하니 주의하자

점프대 뒤에는 낭떠러지가 있는 경우도 많다

스테이지23. FLAMINE PASSION

이번 스테이지는 아랍풍의 분위기를 가진 스테이지로 새로운 적 캐릭터가 등장하지는 않지만 기존의 요소를 재구성한 고난이도의 코스가 등장한다. 진행하는데 있어서 절대로 서두르지 않도록 하자.

언제나 앞을 가로막는 불길

무시무시한 보너스 스테이지

스테이지24. MAD BOMBERS

이번에는 코코가 아닌 크래쉬가 비행기를 조종하게 된다. 스테이지 설정 등은 똑같으며 격추해야할 폭엽기의 숫자는 5대이다.

시작하면 왼쪽으로 가서 1UP을 먹자

쓸병한테 걸릴 경우, 상당한 HP가 소모된다

스테이지25. BUG LITE

초원을 걷다가 피라미드로 들어가는 식으로 진행된다. 새로운 적 캐릭터는 없지만 반딧불이 등장하여 일정한 시간동안 어두운 곳을 밝혀주는 역할을 해준다. 제한시간이 넘어가면 앞이 전혀 보이지 않게 되므로 중간에 나타나는 사과는 그냥 무시하고 재빨리 진행하도록 하자.

눈앞이 캄캄해지는 순간!

보스. 콜텍스 박사

아쿠아쿠와 우카우카가 서로 싸우는 듯

아쿠아쿠와 우카우카가 서로 빔대결을 펼치는 도중에 콜텍스 박사가 따벨탄을 쏘면서 공격해온다. 콜텍스 박사가 지뢰를 5개 던진 다음, 1개가 터지기 시작하면 그동 동의한 배리어가 사라진다. 이때 재빨리 접근하며 스핀으로 공격하면 충앙의 문이 열리는데 다시 스핀공격을 가해서 그 안에 집어넣도록 하자. 콜텍스 박사의 패턴은 바뀌지 않지만 아쿠아쿠와 우카우카가 서로 대치하는 국면은 콜텍스 박사의 에너지가 몇 번째 단계이나에 따라 바뀌게 된다(3가지의 패턴이 있다). 첫 번째는 위에서 설명한 대로이며 두 번째는 ㅁ자 모양으로 돌아간다. 세 번째는 크래쉬가 있는 곳에서 폭발을 일으키므로 이들이 뭉친다고 생각되면 재빨리 도망치자. 만일 달성도가 100%일 경우에는 진짜 엔딩이 나오며 100%를 달성하지 못할 경우에는 보통 엔딩이 나온다.

엔딩

마침내 콜텍스 박사를 무찌르기는 했지만 그에게는 아직 힘이 남아 있었던 것 같다. 콜텍스 박사와 우카우카는 다른 곳으로 워프해서 도망가버린다.

100%가 아닌 한 아직 끝나지 않았다

진짜 엔딩

크래쉬에 의해 시설 아래쪽으로 떨어진 콜텍스 박사와 우카우카. 갑자기 그곳에서 블랙홀이 생기더니 콜텍스 박사를 집어삼키면서 그 염력을 넘버린다. 한편, 크래쉬는 함께 싸웠던 일행과 함께 따뜻한 겨울을 보내게 된다. 또한 다른 곳에서는 어린이가 되어버린(?) 콜텍스 박사와 그 누군가가 우카우카를 둘러싼 쟁탈전을 벌이고 있는데….

명이 엄청나게 긴 우카우카

숨겨진 세계!

검은 보석을 일정 개수이상 획득하면 워프룸 근처에 이동장치가 생긴다. 이곳을 통해 숨겨진 월드로 갈 수 있는데 이곳에서 모든 보석과 파워스톤을 입수하면 최종적으로 달성도가 165%를 기록하게 된다.

레가이어의 평화는 우리가 지킨다!

레가이어 전설

레가이어를 침범한 안개의 발생을 저지하기 위해 모험을 떠나는 3명의 용사의 이야기를 그린 SCEI의 풀 폴리곤 RPG 「레가이어 전설」. 이 게임은 독특한 전투 시스템인 '택티컬 아츠'를 채택하여 게임의 재미를 한층 더해주고 있지만 스토리가 비교적 길고 게임의 난이도가 상당히 높아서 여간해서는 클리어하기가 쉽지 않을 것이다.

장르: RPG
제작사: SCEI
발매일: 10월 29일
발매가: 5,800엔

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

게임 시스템 설명

공격 커맨드

최초 커맨드 중에서 '공격'을 선택하면 이 전투 커맨드가 표시된다. 전투중에는 십자버튼으로 커맨드를 입력하게 되지만 ○버튼을 누르는 것만으로도 자동진행이 가능하다.

◎ 전투 화면

행동 게이지: 공격 커맨드의 최대입력수를 결정하며 입력내용을 표시해 준다. 레벨이 올라감에 따라 최대치가 늘어나며 「기합」에 의해 일시적으로 연장이 가능하다.

상단차기(上蹴): 공중의 적이나 몸집이 큰 괴물에게 효과적이다. 키가 작은 적에게는 잘 맞지 않는다.
하단차기(下蹴): 상단차기와 반대로 작은 적에게 효과적이지만 공중의 적에게는 효과가 없음.
성수(聖獸): 성수를 장착한 손으로 공격. 성수의 레벨 상승에 따라 공격력이 상승한다.
무기(武器): 장비하고 있는 무기를 이용한 공격. 무기의 성능에 따라 공격력이 달라진다. 캐릭터와의 상성에 따라 행동 게이지의 소비량이 달라지므로 주의하자.

아츠 포인트(AP)게이지: 필살기를 발동시키기 위해 필요한 에너지로 이것이 부족하면 필살기를 사용할 수 없다. 기합 커맨드로 회복할 수 있다.

공격(攻擊)

4개의 공격 커맨드를 구사하여 적을 공격한다. 오토와 매뉴얼 두 가지 모드가 있다.

▶성수(聖獸)
주인공 일행이 몸에 장착한 성수의 힘을 사용하여 흡수해 둔 수를 소환한다. 수의 종류에 따라 여러 가지 효과가 나타나며 소환시 MP가 소모된다.

▶기합(氣合)
1턴을 소비하여 AP와 행동 게이지를 증가시킨다. 동시에 일시적인 방어력 상승효과도 가진다.

▶아이템(アイテム)
전투시 가용한 아이템을 사용한다. 특히, 초반에 소환수가 없을 때 매우 유용하게 사용된다.

◎필드 메뉴

아이템(アイテム)

사용하다(使う): 아이템의 사용.
버리다(捨てる): 필요없는 아이템을 버린다.
정리(整理): 아이템 목록을 종류별로 배열한다.
소환(召喚): 수(獸)를 소환하거나 내용을 확인한다. 필드상에서는 광수(光獸)만 소환가능.
장비(裝備): 개인별 무기, 방어구, 액세서리를 장비하거나 해제한다.
스테이터스(ステータス): 전체 상태, 스킬(액세서리), 소환, 기술을 확인할 수 있다.
환경설정(コンフィグ): 카메라, 커맨드 방식, 진동 등 게임의 옵션에 관한 메뉴.
로드(ロード): 저장한 게임 데이터를 불러온다.
세이브(セーブ): 게임 데이터를 저장한다.

소환수(獸) 일람표

계열	이름	마법명	효과	소비MP
화수(火獸)	기마드(ギマード)	버닝어택	적 1명 공격	10
	세놀(ゼノール)	버티컬 헤머	적 범위내 공격	36
	고라고라(ゴラゴラ)	스피닝플레어	적 전체 공격	40
성화수(聖火獸)	메타(メータ)	엣지 오브 인페르노	적 전체 공격	240
풍수(風獸)	니타(ナータ)	소닉시어저	적 1명 공격	32
	노바(ノーヴァ)	바이올런스 윈드	적 1명 공격	48
	바라(バーラ)	헬 다이브	적 1명 공격	85
성풍수(聖風獸)	텔마(テルマ)	엠프레스 트위스터	적 전체 공격	240
뇌수(雷獸)	시다(シーダー)	터닝 레이저	적 범위내 공격	24
	비그로(ヴィグロ)	플라즈마 스톰	적 전체 공격	64
	기리암(ギリアム)	새틀라이트 캐논	적 전체 공격	160
성뇌수(聖雷獸)	오즈마(オズマ)	저지먼트 볼티지	적 전체 공격	240
수수(水獸)	기잠(ギザム)	버블 크래쉬	적 전체 독공격	28
	프리드(フリード)	프리징 포인트	적 전체 공격	40
	눌모(ヌルモ)	데드 레인	적 전체 공격	110
성수수(聖水獸)	뮬(ミュール)	딥 씨 어밸랜치	적 전체 공격	200
지수(地獸)	무슈라(ムシュラ)	크레이지 드라이버	적 복수 공격	60
	케마로(ケマロ)	도기 팡	적 1명 공격	72
	이오타(イオタ)	스트레인지 디멘션	적 전체 공격	90
성지수(聖地獸)	팔마(パルマ)	메테오 클러스터	적 전체 공격	200
광수(光獸)	베라(ヴェーラ)	미스틱케어	아군 1명 회복	6
	허브(ハーブ)	홀리 오브	아군 전체 회복	18
	스푼(スプーン)	홀리 아이즈	아군 전체 회복	45
	아를(アルル)	파이널 블러스터	적 1명 즉사 혹은 공격	90
성광수(聖光獸)	호른(ホルン)	머시풀리자렉션	아군 전체 회복	200
암수(闇獸)	넛트(ナット)	헤븐 심포니	적 1명 혼란	13
	—	헬 심포니	적 1명 즉사	—
	프에라(プエラ)	드림 일루젼	적 전체 공격	120
성암수(聖闇獸)	제드(ジェド)	프라마스 데스	적 전체 공격	200
진수(珍獸)	쿠치비리안(クチビリアン)	얼티밋 데스	적 1명 즉사	—
	후그도리안(フグドリアン)	후그다마시	100% 도주	

아츠(Arts) 일람표

반

분류	아츠	커맨드	소비AP	분류	아츠	커맨드	소비AP
노멀	반 서머(ヴァンサマー)	↑↓↑	18	슈퍼	파워 슬래쉬(パワースラッシュ)	↓→↑↓↑↓←	54
	반 슬래쉬(ヴァンスラッシュ)	↑↓←	18		맥시멈 블로우(マキシマムブロウ)	↓→↑↓←←↓	54
	반 엘보(ヴァンエルボー)	←→	18		파이어 태클(ファイヤータックル)	←→←↓→↑	54
	반 태클(ヴァンタックル)	↓→↑	18		트리플 서머(トリプルサマー)	↑↓↑↑↑↓↑	60
	반 파워블로우(ヴァンパワーブロウ)	→←↓	18		롤링 콤보(ローリングコンボ)	↑↓→→↓↑↑←	66
	반 크로스 킥(ヴァンクロスキック)	↓↓↓↑	24	하이퍼	토네이도 플레임(トルネードフレイム)	→→	30
	반 W어퍼(ヴァンWアッパー)	←→↑←	24		파이어 블로우(ファイヤーブロウ)	→→↓←	40
	반 PK콤보(ヴァンPKコンボ)	↓↑↑←	24		버닝 플레어(バーニングフレア)	→↓←↓←	50
	반 스핀콤보(ヴァンスピンコンボ)	↑↓→	24	미라클	반 스페셜(ヴァンスペシャル)	→↓←↑←↑→↓←	99
	반 허리케인(ヴァンハリケーン)	↑↑↓↓	24				
	반 사이클론(ヴァンサイクロン)	↓↑↑↑	24				

노아

분류	아츠	커맨드	소비AP	분류	아츠	커맨드	소비AP
노멀	리저드 테일(りざーどている)	↑↓↑	18	슈퍼	슈퍼 자베린(すぅぱあじゃべりん)	↑↑←↓→↓→	48
	비스트 팡(びーすとふぁんぐ)	↑↓↓	18		드래곤 팡(どらごんふぁんぐ)	↑↓↑↑↑↓↓	60
	소닉 자베린(そにっくじゃべりん)	→↓→	18		3배 리저드(さんばいりざーど)	↓↓↓↑↑↑↓↑	66
	윈드 스트라이크(ういんどすとらいく)	→↓	18		러브러브 포 유(らぶらぶふぉーゆー)	←→↑↑↓↑↓→	72
	미라쥬 랜서(みらーじゅらんさー)	→→↑↑	24		템페스트(いっぱいてんぺすと)	→→→→↑↑↑	60
	버드 스텝(ばーどすてっぷ)	↓↓↓↑	24	하이퍼	포레스트 브레스(ふぉれすとぶれす)	→→	40
	돌핀 레이즈(どるふぃんれいず)	→→→	24		버처 블레이드(ばるちゃーぶれーど)	→→	50
	스완 드라이브(すわんどらいぶ)	↓↑↑↑	24		허리케인 슈트(はりけーんしゅーと)	←↑↑↑↑↓→	70
	러브 포 유(らぶふぉーゆー)	↓↑↓←	30	미라클	노아 스페셜(ノアすぺしゃる)	←↑→↓↑←↑↓→	99
	러쉬 게일(らっしんぐげいる)	↑↑←↓→	30				
	템페스트 브레이크(てんぺすとぶれいく)	→→↑↑↑	36				

가라

분류	아츠	커맨드	소비AP	분류	아츠	커맨드	소비AP
노멀	염리권(捻裏拳)	←→	18	슈퍼	염리련권(捻裏連拳)	↑↓↓↑←→	54
	역슬승파(躍膝昇破)	↓↑←	18		초삭암격(超削岩撃)	↓↑←↑↑↓↓	54
	암두격(岩頭撃)	↑↓↓	18		경두맹장타(硬頭猛掌打)	←→↓↑←↑↑	54
	경각격(硬脚撃)	←→↓	18		천상경강격(天翔硬降撃)	↓↑←↑↑←↓↓	60
	파수도예격(破首刀刈撃)	←↑←	18		진・무붕천승파(真・舞崩天昇破)	←→↑→→↑←	66
	열공맹장타(烈空猛掌打)	←↑↑	18	하이퍼	뇌격장(雷撃掌)	→→	30
	공상경강격(空翔硬降撃)	↑←↓↓	24		선풍쌍락격(旋風 雷撃)	→→↑←	40
	승측련각축(昇側連脚蹴)	↓↓↑↑	24		쌍수사련뢰탄(手四連雷弾)	→→→→	50
	무붕천승파(舞崩天昇破)	→→↑←	30	미라클	가라 초련격(ガラ超連技)	→↓↑↓↑↓→	99
	낙격련아탄(落撃連牙弾)	↑←↓→	30				
	나선쌍장타(螺旋 掌打)	←↑→↓←	30				

기본 아이템

이름	효과	가격	이름	효과	가격
회복의 잎(回復の葉)	1명 HP 200 회복	100	빛의 문(光の扉)	던전에서 탈출	200
회복의 꽃(回復の花)	1명 HP 800 회복	400	바람의 문(風の扉)	이전에 가 본 마을로 순간이동	200
회복의 대화(回復の大花)	전원 HP 200 회복	600	회복의 버섯(回復きのこ)	1명 HP 200 회복	60
회복의 거과(回復の巨果)	전원 HP 800 회복	2000	지혜의 잎(知恵の葉)	1명 MP 50 회복	1000
회복의 과실(回復の果實)	1명 HP 완전 회복	3000	지혜의 과실(知恵の果實)	1명 MP 200 회복	5000
독조환(毒消丸)	1명 독상태 회복	40	불사조의 약(不死鳥の薬)	1명 행동불능 회복	1600
만능약(よろずの薬)	행동불능 이외의 모든 상태 회복	300	노발환(怒髪丸)	전투중 행동 게이지 증가	2000

액세서리

이름	효과	가격	이름	효과	가격
해독의 부적(解毒の護り)	독 공격을 무효화	800	활력의 반지(活力の指輪)	행동력 20% 상승	50000
무독의 부적(無毒の護り)	맹독 공격을 무효화	1600	치킨 세이프(チキンセーフ)	도망칠 때 방어력 상승	10000
주력의 부적(呪力の護り)	저주 공격을 무효화	2000	치킨 가드(チキンガード)	적 도주 방지	10000
삼림의 부적(森林の護り)	곰팡이 공격을 무효화	2000	킹 오브 치킨(キングオブチキン)	거의 100% 도주 성공	25000
자연의 부적(自然の護り)	마비 공격을 무효화	8000	치킨 하트(チキンハート)	도주성공률 상승	10000
암주의 부적(岩呪の護り)	석화공격을 무효화	15000	정신의 보옥(精神の寶玉)	소비 MP 25% 감소	30000
만능의 부적(万能の護り)	모든 상태이상 공격을 무효화	50000	정신의 신옥(精神の神玉)	소비MP 50% 감소	50000
둔중의 목걸이(鈍重の首飾り)	턴 마지막에 행동	1000	주력의 팔찌(呪力の腕輪)	최대 MP 25% 상승	40000
방제의 목걸이(防除の首飾り)	적과 서로 가드 없이 공격	6000	주력의 성배(呪力の聖杯)	턴마다 MP회복	40000
신속의 목걸이(神速の首飾り)	턴 처음에 행동	30000	주력의 원천(呪力の源)	맵 이동중 MP자동회복	50000
대지의 보주(大地の寶珠)	지속성 방어력 상승	2000	사신의 상(邪神の像)	공격시 아이템 탈취	40000
심해의 보주(深海の寶珠)	수속성 방어력 상승	2000	귀신의 상(鬼神の像)	가드를 뚫고 공격	50000
작열의 보주(灼熱の寶珠)	화속성 방어력 상승	2000	무신의 상(武神の像)	일정확률로 반격	55000
질풍의 보주(疾風の寶珠)	풍속성 방어력 상승	2000	무신의 상(武神の魂)	필살기 공격력 상승	60000
뇌광의 보주(雷光の寶珠)	뇌속성 방어력 상승	4000	투신의 상(闘神の像)	통상공격이 더블어택화	60000
광휘의 보주(光輝の寶珠)	광속성 방어력 상승	4000	잃어버린 성배(失われた聖杯)	기절시 자동회복(소멸)	60000
칠흑의 보주(漆黒の寶珠)	암속성 방어력 상승	4000			
무지개의 보주(虹の寶珠)	전속성 방어력 상승	50000			
금 나침반(金の羅針盤)	아군 선제율 상승	3000			
은 나침반(銀の羅針盤)	적 선제율 감소	3000			
창백의 서(蒼白の書)	소환수 획득률 상승	5000			
진홍의 서(真紅の書)	획득 경험치 2배	65000			
준족의 반지(俊足の指輪)	민첩성 20% 상승	8000			
지혜의 반지(知?の指輪)	지력 20% 상승	8000			
완력의 반지(腕力の指輪)	공격력 20% 상승	8000			
생명의 반지(生命の指輪)	최대 HP 10% 상승	9500			
생명의 팔찌(生命の腕輪)	최대 HP 25% 상승	30000			
생명의 성배(生命の聖杯)	턴마다 AP 회복	40000			
생명의 원천(生命の源)	맵 이동중 HP 자동회복	50000			
투기의 신옥(闘気の神玉)	소비 AP 50% 감소	64000			
투기의 잔(闘気の盃)	AP가 100으로 고정	65000			

THE LEGAIA

PLAY STATION

등장 캐릭터 소개

코트(コート)

수수께끼에 싸인 인물로 레가이어를 멸망의 위기에 몰아넣은 안개와 깊은 관련이 있는 듯 하다

반(ヴァン)

이 게임의 주인공. 림·엘름 출신의 소년으로 첫 사냥을 나가기 전날, 수의 습격을 받고 창세수에 잠들어 있던 성수 '메타'와 만나 안개를 없애기 위한 긴 여행을 떠난다. 검을 주로 사용하며 화속성의 기술을 쓴다

노아(ノア)

늑대의 손에서 길러진 야생소녀. 어린 시절부터 사람들과 접해본 적이 없어서 돈이 뭔지도 모를 정도로 무식하다. 자신을 키워준 성수 '펠마'와 함께 콘크람 왕국에 있다는 영진을 찾아 나선다. 활을 주로 사용하고 바람과 상성이 좋다

렉터스(レクタス)

수의 날개를 가진 손족의 리더. 손족은 본래 인적이 없는 높은 산지 등에서 생활하는 창공의 유목민으로 지상의 인간과는 접촉을 가지지 않는다. 그 때문인지 자존심이 대단히 강하며 지상의 인간을 무시하는 경향이 있다. 렉터스도 예외는 아니었지만 주인공들과 만나고부터는 차츰 생각을 바꾸고 결정적인 시기에 큰 도움이 되어주기도 한다

카라(カーラ)

안개때문에 도망친 사람들의 빈집을 터는 여도적. 본성이 나쁜 여자는 아니지만 생존을 위해 부득이하게 도적이 되었다. 의외로 정이 많고 아이를 사랑한다

가젤(ガゼール)

명검 '성당참아도(星[illegible]斬牙刀)'를 사용하는 노검사. 수의 괴물에게 가족을 잃고 오직 싸움에서만 인생의 의미를 찾는 수라의 길을 걷고 있다

가라(ガラ)

바이론 사원의 장로 조브의 수제자. 성수를 장악했다는 이유로 파문을 당한 뒤, 사도로 들어선 동료 손기를 쫓기 위해 주인공과 함께 행동한다. 일행 중 힘이 가장 세며 뇌속성의 기술을 사용한다

손기(ソンキ)

본래 가라와 함께 바이론 사원에서 수행을 하던 제자로 항상 가라에게 열등감을 느끼고 있다. 수의 힘에 눈이 멀어 사도를 걷다가 결국 비참한 최후를 맞이한다

스토리 공략

제트의 월거성
서 보즈숲
비람 노인의 동굴
막다른 동굴
동 보즈숲
바이론 사원
리크로어 산
여행자의 샘
돌크 성
림 · 엘름

돌크 왕령의 맵

돌크 왕령(ドルク王領)

★림 · 엘름(リム・エルム)

촌장 : 반! 역시 여기 있었군. 창세수(創世樹)는 정말 신비스런 나무야. 여기 있으면 마음이 편안하거든. 너는 예전부터 창세수를 좋아했지. 반, 너도 내일부터는 사냥꾼의 한사람, 어른으로서 인정받을 수 있게 된다. 사냥의 성공을 빌고 있었던 거겠지?

선택문
1. YES
2. NO

잠깐! 대화의 선택문에 관하여

이 게임에서 선택문이 자주 등장하지만 게임 진행에는 영향이 없으며 루트의 분기를 만들지 않으므로 어느 쪽을 선택해도 상관없다.

또한 본문에서 언급되지 않는 선택문은 무조건 첫 번째 것을 선택하면 된다.

촌장 : 음. 나도 사냥의 성공을 기원하고 있다. 반, 너를 격려해 주려고 왔다마는 아무래도 그럴 필요는 없을 것 같구나. 너라면 훌륭한 사냥꾼이 될 수 있을 게다! 내일부터 너의 활약을 기대하마!

내일부터 사냥에 나가게 되는 반

촌장의 말이 끝나고 계단을 올라오면 메이가 집에서 나온다.

메이 : 반! 마침 잘 만났다. 창세수에게 기도하고 있었구나? 내일 네가 입고 나갈 사냥복 말인데….

선택문
1. 사냥복이 뭐야?
2. 뭐 잘못된 거라도?

메이 : 거의 다 되었는데 치수를 잘 모르는 부분이 있어서…. 그래서 말인데 다시 한번 치수를 재어 보았으면 해.

선택문
1. 그래 좋아.
2. 정말 귀찮군….

메이 : 고마워. 역시 반은 상냥해. 너희 집에서 기다리고 있을테니까 잊지 말고 와야 해.

마을을 대충 둘러보았으면 반의 집으로 가보자. 집에서는 가족들과 메이가 기다리고 있다.

네네 : 오빠가 늦네…. 대체 뭘 하고 있는 거지?

발 : 미안하구나 메이. 반 녀석 또 어디선가 쓸데없이 헤매고 있는 게 분명해.

메이 : 괜찮아요. 오늘은 아버지도 사냥에 나가셨고….

네네 : 사냥복도 원래 내가 만들어 줘야 하는 건데….

메이 : 네네, 신경쓸 것 없어. 나는 반의 새로운 출발을 축하해주고 싶은 것뿐이니까.

네네 : 그런데 메이 언니. 뭐 좀 물어봐도 돼?

메이 : 뭔데?

네네 : 메이 언니는 반 오빠가 좋아…?

메이 : !!

네네 : 아! 오빠 왜 이렇게 늦었어! 메이 언니가 계속 기다리고 있었잖아! 오빠도 정말이지 실 끊긴 문어처럼 돌며 가지고…. 메이 언니! 어서 치수를 재 봐!

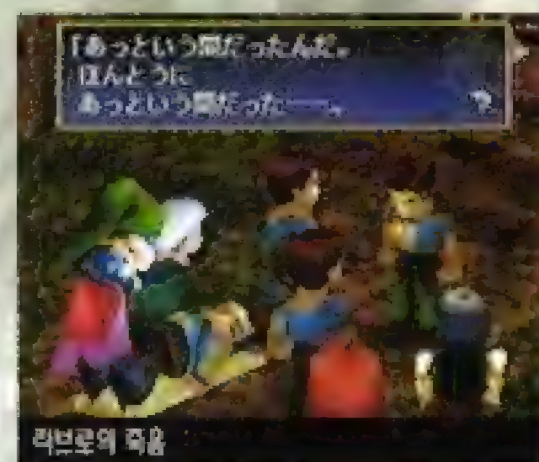
메이 : 반 잠깐만 실례할게. 금방 끝나니까…. 역시…. 전에 재었을 때보다 커졌어. 어깨도 우리 아버지보다 조금 넓을 정도…. 남자들이란 정말이지 잠깐 사이에 훌쩍 커버린다니까. 응! 됐어! 이걸로 끝! 고마워 반. 발씨, 네네, 저는 그럼 이만 실례할게요.

발 : 수고했다. 리브로가 돌아오면 안부나 전해 줘!

메이 : 예.

이제 마을을 돌아다니면서 사람들과 대화를 해보자. 남자들은 모두 사냥에 나가 있고 마을에는 여자들과 다친 사람들만이 남아 있다. 해변쪽에는 바이론의 동문으로 생각되는 토드라는 사람이 서있는데 그에게서는 모의 전투를 통해 전투방법을 익힐 수 있다. 실전에서 당황하지 않으려면 필드에 나가기 전에 여기서 전투의 기초를 다져두는 것이 좋을 것이다.

연습이 끝나면 사냥 나갔던 사람들이 돌아오는데(메이와 토드의 이벤트를 반드시 거쳐야만 한다) 왠지 분위기가 심상치 않다. 다른 때보다 안개가 일찍 덮쳐와 메이의 아버지인 리브로가 수(獣)의 괴물에게 당한 것이다. 아버지의 죽음으로 메이는 슬픔을 억누르지 못하고 끝내 울음을 터뜨린다.

리브로의 죽음

네네 : 안개는 언제나 우리에게서 소중한 것을 빼앗아 간다…. 나는 안개가 싫어! 아버지! 우리는 언제까지 이렇게 안개를 두려워하며 살지 않으면 안되는 거예요? 언제쯤 안심하고 살 수 있는 거죠?

발 : 네네….

네네 : 아버지.

메이의 집.

할머니 : 반, 메이는 이제 괜찮을 게다. 어지간히 진정이 되었으니…. 이제 곧 밤이 되겠구나. 우리들이 메이와 함께 있을테니 너는 걱정하지 말고 집으로 돌아가려무나.

선택문
1. 메이를 잘 부탁합니다.
2. 싫어요. 메이와 함께 있겠어요!

할머니 : 네 기분은 이해한다만 발과 네네가 기다리고 있지 않니. 메이한테 인사하고 어서 돌아가렴.

할머니의 말이 끝나면 메이와 대화를 한 뒤, 집으로 돌아가자.

발 : 반, 괴로운 모양이구나. 그럴 만도 하지. 리브로는 좋은 사람이었으니까. 이제 안개가 나올 시간이다. 피곤하지? 그만 자

도록 할까?

선택문
1. 예
2. 아니오

잠을 자고 있으면 어디선가 거대한 발자국 소리가 들려온다.

밥: 반! 일어나거라! 저 소리가 안 들리느냐! 반, 어서 눈을 떠라! 일어났구나 반! 귀를 기울여서 잘 들어봐라!! ……. 벽쪽에서 들려오고 있어…. 반, 미안하지만 가서 무슨 일인지 보고 오지 않겠니?

선택문
1. 예
2. 아니오

밥: 그래…. 하지만 위험할 것 같으면 서둘러 집으로 돌아와야 한다!

벽쪽으로 가보면 사람들이 모여있다. 촌장에게 말을 걸어보자.

촌장: 오오, 반…. 너도 벽을 살펴보러 왔구나. 이 벽은 10년이상 림·엘름을 안개로부터 지켜주었다. 무너지지는 않을 거라고 생각은 하지만…

???: 호오…. 대단한 걸. 인간들이 제법 많이 살아남아 있군.

촌장: 뭐, 뭐지 저건?

???: 정말이지 가련한…. 안개에 떨고 수의 그림자에 비명을 지르는… 인간이란 얼마나 가련한 존재인가. 이런 변경에 얄팍한 벽을 세워 안개로부터 숨을 수 있다고 생각한 건가! 인간이여! 벌레 같은 존재여! 어리석은 그 생각을 확인할 때가 왔다! 나의 이름은 제트. 너희들 인간에게 복음을 전해주마. 인간이여! 지금이야말로 안개를 받아들일 때이다!

제트의 말이 끝나면 거대한 괴물이 림·엘름을 안개로부터 막아주던 벽을 무너뜨리고 그 틈을 통해 안개가 스며들기 시작한다.

수(獸)의 괴물에 의해 무너지는 벽

제트: 자 이제 준비는 되었다! 수여! 안개에 귀의하는 자여! 너희들이 나설 차례다! 수여! 저 눈에 거슬리는 낡은 나부랭이를 끝장내 버려라!

안개와 함께 들어온 수의 괴물들이 사람들을 공격하기 시작한다.

제트: 너희들도 저항하지 말고 안개의 품에 안식하는 것이 좋을 것이다.

제트가 사라지면 반은 사람들을 구하기 위해 달려가고 전투가 시작된다. 적은 그리 강하지 않으므로 연습 때와 같은 요령으로 공격하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 괴물과 싸우고 있는 토드에게 말을 걸어보면 괴물들은 창세수를 노리고 있다며 자신에게 신경쓰지 말고 창세수를 지키라고 한다. 다른 괴물들은 건드리지 말고 바로 창세수가 있는 곳으로 가보자. 창세수는 은은한 빛을 내뿜고 있는데 이상하게도 그 주위에는 안개가 접근하지 못하고 있다. 옆에 있는 여자는 그것이 창세수의 신비한 힘 때문이라고 한다. 창세수에 가까이 가서 손을 대보면 누군가가 말을 걸어온다.

???: …반. …반. 당신은 반이라고 하는군요. 당신의 마음을 엿보았습니다. 당신의 마음에 말을 하고 있어요. 나는 메타. 성수입니다. 이 창세수 안에서 당신과 같은 사람을 기다리고 있었습니다. 반!! 당신에게 묻겠습니다. 사람들을 안개로부터 구하고 싶습니까?

선택문
1. 예
2. 아니오

메타: 알겠습니다! 당신과 나의 힘을 합치면 지상에서 안개를 없앨 수 있을 것입니다. 인간인 당신의 운명과 성수인 나의 운명…. 둘의 운명을 합치겠습니다!

선택문
1. 예
2. 아니오

'예'를 선택하면 메타가 반의 팔에 감기면서 둘이 하나가 된다.

메타: 반, 당신의 마음을 열고…. 나의 존재를 느끼세요…. 안개가 밀려와서 창세수가 죽음의 위기에 처해 있습니다. 나의 힘은 아직 약합니다…. 강해지기 위해서는 창세수의 생명이 필요합니다. 창세수를 눈뜨게 하기 위해서는 운명을 창조하는 힘…! 인간의 마음이 필요합니다. 반! 서둘러요! 어서 사람들을 이곳으로 모아 주세요!

대화가 끝나면 먼저 메이와 집으로 가보자.

메이: 반! 벽을 살펴보러 갔던 사람들이 모두 돌아오질 않아…. 반, 무슨 일이 있었던 거야?

선택문
1. 벽이 무너져서 안개가 들어왔어
2. 별일은 없어

메이: 그럴 리가! 그렇다면 수의 괴물이 림·엘름에…. 어떻게 하지?

선택문
1. 우리 집으로 함께 가자!
2. 반드시 문을 잠그고 있도록 해!

여기서 메이를 집으로 데리고 가면 나중에 좋은 일이 생기니 1번을 선택하도록 하자.

메이: 고마워 반! 그래…. 그러는 편이 좋을 지도 몰라. 알았어 너의 집에 데려다 줘.

반의 집으로 온 두 사람.

밥: 잘했다 반. 메이도 혼자 있었으면 더 불안했을 거야. 그렇지만…. 반, 나는 이 부자유스런 몸이 원망스러워…. 벽이 무너졌는데 내가 할 수 있는 일이라곤 이렇게 집안에 숨어서 불안해하는 것 뿐이야. 어딘가 안전한 장소라도 있으면 좋으련만…

메이: 반! 그거…. 그 오른손에 붙어 있는 것은… 수…. 수 아니야?

선택문
1. 맞아
2. 그냥 수가 아니야, 성수라구!

메이: …. 그래, 성수…. 확실히 그 수한테서는 뭔가 따스한 기운이 느껴져. 응 알았어! 사람들을 부르자! 모두 함께 창세수를 눈뜨게 하는 거야!

창세수 앞에 사람들이 모두 모여 있다.

촌장: 반, 안개에 둘러싸여 버린 림·엘름에게 있어서… 이제 너와 성수가 단 하나의 희망이다. 너에게 우리들의 미래를 맡기마! 자 모두 기도하자.

메타: 기원의 힘이 고조되고 있어요. 지금이에요 반! 창세수 곁으로 가세요.

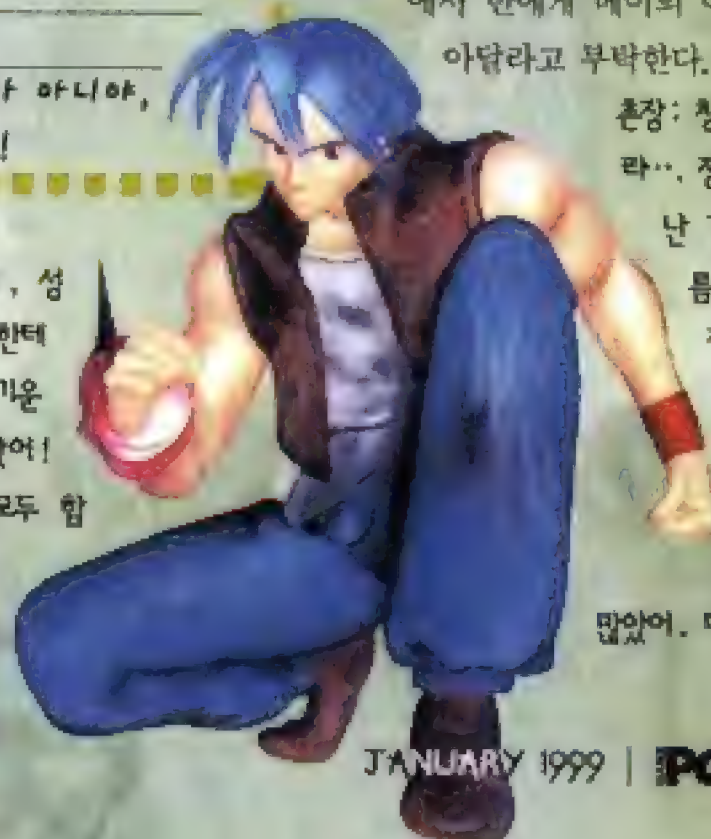
메타: 눈을 떠라 창세수여! 하늘이 열리고 땅이 생긴 그때의 기억을 되살릴지어다! 반, 당신도 기도하세요! 그래요! 더! 안개를 몰아내기 위해! 창세수를 각성시키기 위해! 당신의 마음을 열고! 강하게 기원하는 거에요!

첫 번째 창세수의 각성

창세수가 각성하자, 성스러운 힘에 의해 괴물들은 사라지고 일대의 안개도 멀리 밀려난다. 기력이 다한 반은 그대로 쓰러져 잠이 들고…. 다음 날 수의 괴물에게 희생당한 사람들의 장례식이 치루어진다.

바다로 보내지는 희생자들의 관

장례식이 끝나고 촌장은 창세수 밑에서 반에게 메이의 어머니를 찾아달라고 부탁한다.

촌장: 창세수와 성수라…. 정말이지 엄청난 것이 림·엘름에 있었군. 자네 덕분에 림·엘름은 구원을 받았네. 정말로 수고가 많았어. 다시 한번 자

네에게 감사하네. 그런데…, 다름이 아니라 메이 말인데 그 아이의 어머니가 안개 저편에 살아있을 지도 모른다네! 자네도 메이를 불쌍하게 여긴다면 어떻게든 도와주지 않겠나? 승낙한다면 자세한 이야기를 해줌세. 부탁하네! 들어주지 않겠나?

선택문
1. 예
2. 아니오

촌장: 오오, 고맙네! 이 일은 메이도 모르는 것인데…, 메이의 모친 에이미는 바이론 사원에서 일하고 있었네. 그런데 10년전 안개가 왔을 때…, 갑작스런 일이라 일체의 소식이 끊겨 버렸다네. 이런 안개 속에서 바이론 사원 자체가 남아 있을지 어떨지는…. 유감스럽게도 그것은 나도 알 수가 없다네. 하지만 아버지를 잃은 메이에게 있어 에이미는 유일한 혈육이네. 반, 성수를 지닌 자네라면 바이론 사원에 가는 것도 가능할 걸세! 반! 잘 부탁하네! 그리고 반. 이 일은 메이에겐 비밀로 해주게. 만에 하나 바이론 사원이 안개에 멸망당했을 경우, 메이를 울리고 싶지는 않으니까 말일세.

대화가 끝나면 가진 돈을 모두 털어서 여행에서 사용할 무기와 방어구를 사두도록 하자. 마을을 나서려 하면 메이가 와서 자신이 만든 사냥복(狩人の服)을 건네준다. 전날 밤 메이를 혼자 놔두지 않고 집에 데리고 왔다면 걱정해 준 보답으로 자신의 팬던트도 선물해 줄 것이다.

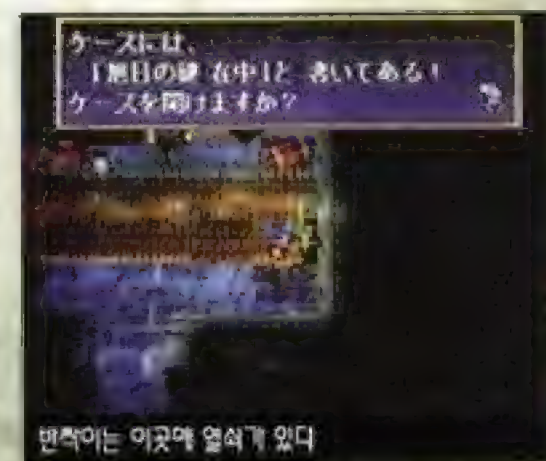
초반에는 재법 유용하므로 다른 무기나 방어구와 함께 반드시 장비해 두도록 하자. 림・엘름의 북쪽에는 깊게 가로지른 강이 있어서 직접 바이론 사원으로 갈 수 없으므로 일단 서북쪽에 위치한 여행자의 샘(旅人の泉)으로 향하자.

★여행자의 샘(旅人の泉)

여행자의 샘에는 림・엘름의 사냥꾼들이 많이 있는데 말을 걸어보면 혼자 이곳까지 온 사실에 놀라며 레잠이라는 사람과 이야기해 보라고 한다. 레잠은 돌크왕을 모시고 있는 사람으로서 반의 활약에 대한 이야기를 들었다며 감사의 뜻을 표한다. 그는 돌크왕령에 안개가 덮쳐오기 직전에 그 사실을 알리러 림・엘름으로 향하던 중, 안개에 둘러싸여 수의 괴물이 되고 말았지만 반이 창세수를 각성시켜 안개를 몰아낸 덕분에 본래대로 돌아올 수 있었다는 것이다. 또한 그는 돌크왕과 성의 사람들이 도움의 손길을 기다리고 있을 것이라며 반에게 그들을 구해달라고 부탁한다. 레잠의 부탁을 승낙하고 대화가 끝나면 북서쪽의 돌크성을 향해 떠나도록 하자. 체력이 떨어졌다면 오른쪽의 분수대에서 회복해 주면 된다.

레잠과의 만남

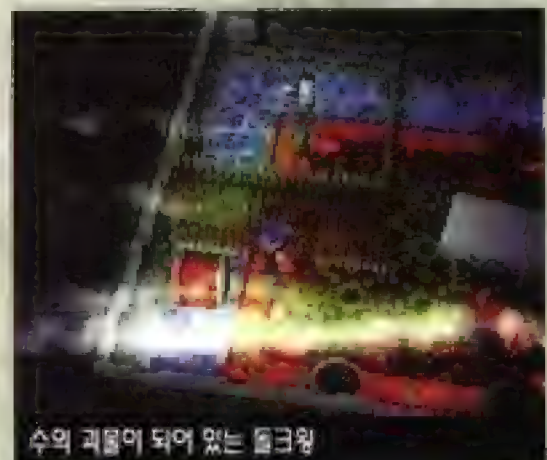
★돌크성(ドルク城)

돌크성 안에는 수의 괴물로 변한 사람들이 창살안에 갇혀 있다. 메테의 말에 따르면 그들을 원래 상태로 되돌리기 위해서는 안개를 몰아내는 방법 밖에 없다고 한다. 성의 안쪽으로 들어가는 문은 모두 잠겨 있는데 이 문들의 열쇠가 있는 곳은 빛으로 반짝이므로 해당 층의 방들을 돌아다니다 보면 쉽게 발견할 수 있다. 성의 곳곳에 있는 책에는 안개가 나타나기 전의 돌크성과 돌크왕령에 대한 여러 가지 사항이 적혀 있다.

반짝이는 이곳에 열쇠가 있다

왕좌가 있는 곳의 오른쪽 방에 들어가면 메타가 쉬었다 갈 것인지를 물어본다. '예'를 선택하면 이곳에서 잠을 자게 되는데 꿈속에서 메타가 말을 걸어온다. 메타는 자신이 수의 능력을 흡수해서 소환할 수 있는 능력을 가지고 있다는 사실을 알려 준다. 그 방의 상자에서는 불꽃의 오의서 1(炎の奥義書1)을 얻을 수 있다.

오의서를 읽으면 반의 필살기 토네이도 플래임(トルネードフレイム)을 사용할 수 있게 된다. 방을 나와 왕좌 왼쪽의 방에 들어가 상자를 열어보면 사람의 마음을 가진 여행자에게라는 제목의 편지가 들어있다. 그 내용은 다음과 같다.

> 나는 돌크왕령의 왕 돌크 3세. 이 편지를 누가 읽고 있는 지는 알 수 없다. 그러나 안개속을 지나 이곳까지 온 것을 보면 안개에 이기는 힘을 가진 자일 것이리라. 이 성 곳곳의 감옥안에 있는 수의 괴물은 이미 보았을 것이다. 그 괴물들은 나와 친애하는 우리 가신과 영민들이다. 안개가 덮쳐왔을 때 우리들은 여러 가지를 시도해 보았다. 북쪽의 리크로아 산에 가서 인간의 위기를 구해준다는 전설의 창세수에 기원을 올리기도 했다. 그러나 최후의 결과는…, 자신에게 수를 장착하고 스스로 감옥 속에 들어가 안개에 몸을 내맡기게 되었다. 수의 괴물이 되면 언젠가 안개가 걷힐 때까지 돌크의 몸로 생명을 연장해 나갈 수 있을 것이다. 감옥에 들어간 것은 수의 광기로 인해 다른 사람을 해치지 않도록 하기 위함이다. 그러니 여행자여. 힘없는 우리들을 대신하여 안개를 몰아내주기 바란다. 당신들은 우리들의 희망이자 마음의 등불인 것이다.

몸에 지닌 것으로 볼 때 옆의 감옥에 있는 것은 아마도 돌크왕인 듯하다. 우측 상단의 반짝이는 부분에서 열쇠를 가지고 위로 올라간 다음, 밖으로 나가자.

수의 괴물이 되어 있는 돌크왕

★리크로아 산(リクロア山)

리크로아산에 도착하면 메타가 또 다른 성수의 기운을 느끼면서 이곳에서 소중한 여행의 동료를 얻게 될 것이라고 한다. 여기에서 이야기의 무대는 그 새로운 동료가 살고 있는 막다른 동굴쪽으로 넘어간다.

포인트카드(ポイントカード): 적에게 줄 대미지를 적립한다!

림・엘름 마을을 일단 나갔다가 다시 들어와서 상점 2층에 올라가 보면 전에는 잠겨 있어서 열 수 없었던 서랍에서 포인트카드를 얻을 수 있다. 이 카드를 가지고 있으면 물건을 구입할 때 자동적으로 구입가의 5%만큼 포인트가 적립되는데 전투시에 이 카드를 사용하면 적립된 포인트에 해당하는 대미지를 적에게 가하게 된다. 이것은 속성 등에 관계없이 어떤 적에게나 동일하게 적용되므로 나중에 강적을 해치우는데 도움이 될 것이다.

비전의 상(秘傳の像): 여행의 기초지식을 익히자

이곳 여행자의 샘 오른쪽에는 네 개의 비전의 상(秘傳の像)이 있는데 각각의 상에는 게임진행에 있어 가장 기초적이고 필수적인 내용들이 분야별로 적혀 있으니 참고하도록 하자.

PLAY STATION

★막다른 동굴(吹きだまりの洞窟)

우선 이름을 정하고 나면 노아의 꿈이 나온다. 노아는 꿈속에서 어머니의 목소리를 좇아 헤매지만 찾지 못한다.

텔마: 노아! 일어나거라! 언제까지 자고 있을 생각이야? 이제 일어날 시간이야! 노아, 심하게 뒤척이던데 나쁜 꿈이라도 꾼 모양이지?

선택문
1. 예
2. 아니오

텔마: 그랬구나…. 하지만 아무리 괴롭더라도 꾸었던 꿈은 기억해둬라. 꿈은 너의 미래를 가르쳐 주는 것이니까…. 자, 연습할 시간이다! 따라오너라!

텔마를 계속 따라가다 보면 문제를 낸다.

텔마: 노아 너에게는 많은 것을 가르쳐 왔지. 잘 기억하고 있는지 어떤지 시험을 해 보자. 그럼 첫 번째 문제다. 안개에 둘러싸였을 때 이상해지는 조합은 어떤 거지?

선택문
1. 수와 성수
2. 성수와 인간
3. 수와 인간
4. 인간과 동물

정답은 당연히 3번이다. 텔마를 다시 따라가면 두 번째 문제를 낸다.

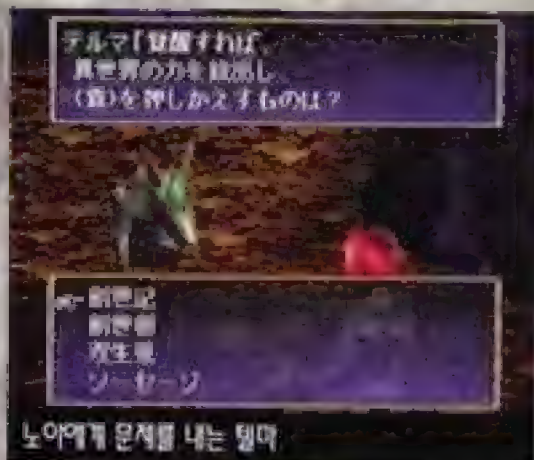
텔마: 각성하면 이세계(異世界)의 힘을 방출하여 안개를 밀어내는 것은?

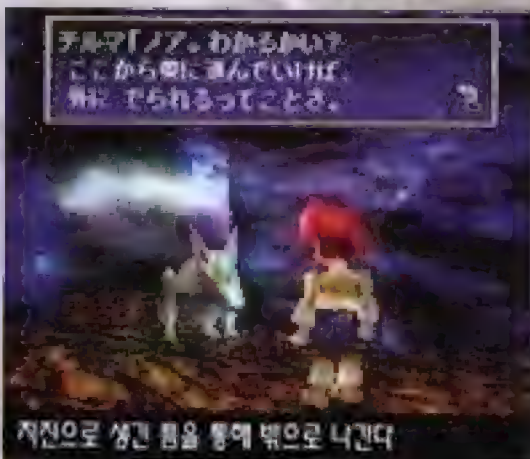
선택문
1. 창세기
2. 창세수
3. 쌍생아
4. 소시지

플레이어를 농락하는 문제. 정답은 2번. 계속해서 가다보면 중간마다 아이템이 많이 있을 것이다. 잠시 후의 전투에 대비해서 가능한 한 전부 모아두도록 하자. 텔마가 있는 곳까지 가면 마지막 세 번째 문제를 낸다.

텔마: 가장 가까운 곳에 있는 창세수는 어디 있지?

선택문
1. 리로아크산
2. 리아로크산
3. 리로크아산
4. 리크로아산

이번에는 말장난이다. 정답은 4번.

노아에게 문제를 내는 텔마

텔마를 따라가면 특훈이 시작되는데 구멍속에서 나오는 적피우라(赤ピウラ)와 흑피우라(黒ピウラ)를 적당히 두들겨 주면 된다. 흑피우라는 적피우라보다 훨씬 강하므로 적피우라로 레벨을 적당히 올린 뒤, 도전하도록 하자. 레벨이 적당히 올랐으면 텔마에게 가서 회복을 받은 후 뒤따라가도록 하자. 잠시 후 텔마가 노아에게 무슨 말인가를 하려는 순간, 갑자기 지진이 일더니 바람이 불면서 안개가 동굴안으로 들어오기 시작한다. 텔마는 지진으로 동굴 어딘가가 뚫린 것 같다며 그곳을 통해 밖으로 나갈 수 있을 것이라고 한다. 텔마가 간 쪽으로 길을 따라가 보면 벽에 틈이 생긴 곳을 발견할 수 있다. 이곳으로 통해 동굴 밖으로 나오면 남쪽의 리크로아 산으로 향하자.

지진으로 생긴 틈을 통해 밖으로 나간다

★리크로아 산(リクロア山)

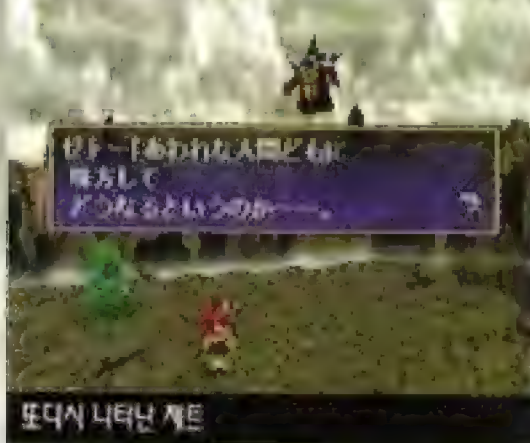
리크로아 산의 적들은 상당히 강하지만 텔마가 있으므로 그리 걱정할 것은 없다. 보물상자의 아이템을 챙기면서 올라가다 보면 산정으로 통하는 출구가 보이는데 그곳으로 나가려는 순간, 갑자기 거대한 몸집의 고렘이 일행의 앞을 가로막는다

보스 고렘(ゴーレム)

처음 만나는 보스급 캐릭터이다. 별다른 특징은 없지만 조무래기들에 비해 공격력이 상당히 강하다. 체력이 떨어지면 텔마가 회복을 시켜주므로 노아는 오직 공격에만 전념하자. 기합으로 행동 게이지를 늘려준 뒤, 필살기로 공격하면 2~3턴내에 끝낼 수 있을 것이다.

전투가 끝난 뒤, 노아와 텔마가 밖으로 나오면 동굴이 무너져 버린다. 한편, 텔마는 상당히 피로한 듯 잠시 쉬었다 가자고 한다.

텔마: 노아, 너와 함께 생활한 지도 제법 오랜 시간이 흘렀구나. 그런 험한 환경에서도 너는 훌륭하게 자라 주었다. 너는 나의 자랑이야…. 지금부터 중요한 이야기를 해줄테니 잘 들거라…. 너는 잘 모르겠지만 원래 나같은 늑대는 말을 하거나 하지는 않아. 나는 수…. 이 늙은 늑대의 머리에 붙은 수란다. 외톨이인 너를 안개로부터 구해내서 이렇게 키워온 텔마는 수라구! 하지만 저쪽에 있는 안개에 미친 수와 똑같이 취급하지는 말아라. 이래봬도 나는 성수야! 안개 따위에 침범당하거나 하진 않아. 할 수만 있다면 네가 좀 더 성장할 때까지 계속 돌봐주고 싶었다. 하지만 그것도 이젠 무리야. 이 늑대의 명이 다해 버렸기 때문이지. 늑대는 곧 죽을 거야. 이대로 붙어 있으면 나도 함께 죽고 말아. 그래서 너를 이 산에 데리고 온 거야. 산정에 있는 창세수의 힘으로 늑대에게서 네게로 옮겨 갈 수 있어! 그렇게 하면 너를 혼자 있게 하지 않을 수 있어! 그렇게 생각한 거야. 네가 진짜 부모와 만날 수 있을 때까지 네가 곁에 있어 주기로 결정했어! 자! 이 십슬궂은 늑대의 피로도 다 풀린 모양이다. 다시 산을 올라가자꾸나!

이야기가 끝나면 길을 따라서 창세수가 있는 산정으로 가자. 텔마는 그곳에서 노아를 처음 발견했을 때의 이야기를 한다. 그 당시 창세수안에 잠들어 있던 텔마는 노아의 울음소리 때문에 깨어났는데 그녀를 구하기 위해 하나가 되려 했지만 노아가 너무 작아서 할 수 없이 늑대의 몸에 붙었다고 한다. 이제 텔마와 노아가 창세수를 각성시키기 위해 창세수에 다가가려 하자, 갑자기 제트가 나타난다. 제트는 놈을 끝장내 주겠다며 칼바누스를 불러내고는 어디론가 사라진다.

또다시 나타난 제트

위기에 처한 노아와 텔마. 여기서 게임 시점이 다시 반에게로 넘어온다. 새로운 동료와의 만남을 기대하며 산을 열심히 오르는 반. 산정에 다다르면 앞쪽에 노아 일행과 칼바누스의 모습이 보인다. 옆에 있는 세이브 포인트에서 저장을 한 뒤, 접근하도록 하자.

보스 칼바누스(カルバヌス)

지금까지의 여행을 통해 상당히 성장해 있는 반에 비해 아직 성수조차 장착하지 않은 노아는 상대적으로 공격력과 방어력이 낮은 편이다. 따라서 노아는 낮은 방어력을 보완하기 위해 기합과 공격을 반복하면서 수세를 취하고 반이 주공격을 담당하는 것이 좋다. 회복은 아이템을 사용하거나 반에게 광수 베라(光獣ヴェーラ)가 있다면 그것을 소환하도록 하자.

칼바누스를 쓰러뜨린 일행은 텔마를 창세수 옆으로 옮기고 반이 힘을 불어넣어 창세수를 각성시킨다. 그러자 창세수의 힘으로 일대의 안개는 걷히고 돌크성의 사람들은 본래의 모습을 되찾는다. 여기서 텔마는 각성하는 창세수의 힘을 빌어 노아의 몸으로 옮겨가고 창세수의 힘을 흡수한 메타는 레벨이 한 단계 올라간다. 텔마가 떠난 늑대는 죽을 곳을 찾아 떠나고 반과 노아 둘만이 남는다. 결국 반은 노아를 동료로 받아들여서 함께 모험을 떠나기로 한다. 이제 돌크왕을 만나러 성으로 돌아가 보자.

★돌크성(ドルク城)

성에 들어가 보면 사람들은 모두 정상으로 돌아와 있고 돌크왕이 문앞

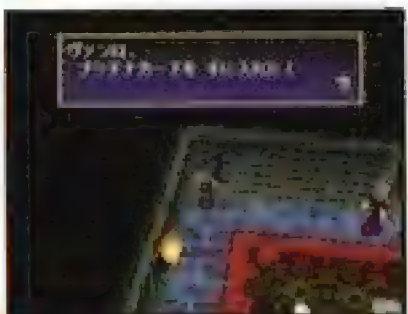
에서 일행을 반갑게 맞이해준다. 노아는 돌크왕의 콧수염이 매우 신기한 모양이다. 돌크왕에게 자세한 사정을 이야기하는 일행. 에이미를 찾기 위해 바이론 사원으로 향한다는 이야기를 들은 돌크왕은 반에게 수문의 열쇠를 건네준다. 열쇠를 받았으면 성을 나와 마을로 내려가 보자. 마을은 전과는 달리 상당히 활기찬 모습이다.

노아는 이곳저곳을 돌아다니며 사람들과 이야기를 하는데 도구점에서는 노아가 내는 문제를 맞추면 정답수에 따라 아이템을 얻을 수 있다. 정답은 1번, 3번, 2번의 순이다. 장비와 아이템을 적당히 갖추었으면 마을을 나와 바로 옆에 있는 수문으로 가자. 수문 옆의 구멍에 열쇠를 꽂으면 수문이 내려와 강을 건널 수 있게 된다. 강속에 있던 상자에서는 바람의 오의서 1(風の奧義書1)을 얻을 수 있다.

수문을 내리는 반 일행

잠깐! 프라티나 카드

(プラチナカード)

안개가 걷힌 뒤, 돌크성에서 왕이 갇혀있던 방의 좌측 상단 구석을 조사해 보면 프라티나 카드를 얻을 수 있다. 이것을 가지고 있으면 상점에서 원래 메뉴에 보이지 않던 희귀물품들이 나타나게 된다. 프라티나 카드로 상점에서 구할 수 있는 물건으로는 불사조의 약(不死鳥の藥), 투기의 반지(鬪氣の指輪), 무신의 혼(武神の魂) 등이 있다. 프라티나 카드용 아이템은 상점의 메뉴에서 다른 색으로 표시되므로 쉽게 알아볼 수 있을 것이다.

이곳을 조사해 보면…

이제 길이 열렸으니 에이미를 찾아 동쪽 산간에 있는 바이론 사원으로 향하자.

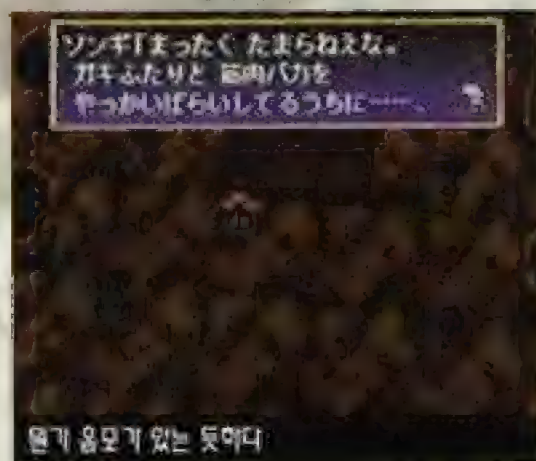
★바이론 사원(バイロン寺院)

바이론 사원에는 출입시 안개가 들어오지 못하도록 입구에 배기장치가 되어 있다. 문 앞에 있는 레버를 밀면 안에서 사람이 나와 문을 열어주는데 그는 오래간만에 외부 사람이 왔다며 매우 반가워한다. 잠시 후, 무술수업이 끝나면 장로 조브와 이야기를 하게 되는데 그는 두사람을 환영하는 뜻에서 연회를 베풀겠다고 한다. 그러나 파란색 옷의 대선사(大禪師)라는 사람은 두사람이 별로 마땅치 않은 듯 먼저 자리를 떠난다. 곧이어 장로도 연회때까지 편히 기다리라며 방으로 돌아간다. 붉은 색의 옷을 입은 손기는 두사람이 장착하고 있는 성수가 탐나는 듯 큰 관심을 보인다.

본래 바이론 사원에서는 수를 장착하는 것을 금지하고 있지만 손기는 이 수의 강력한 힘에 매료되어 항상 기회를 노리고 있던 것이다. 손기가 가고 나서 2층으로 가려고 하면 누군가 반의 이름을 부르는 소리가 들리는데 그 목소리의 주인공은 다름 아닌 에이미였다. 반을 발견한 에이미는 오래간만의 재회에 너무나 반가워하지만 연회준비 때문에 바쁘다며 자세한 얘기는 나중에 듣기로 하고 먼저 올라가 버린다.

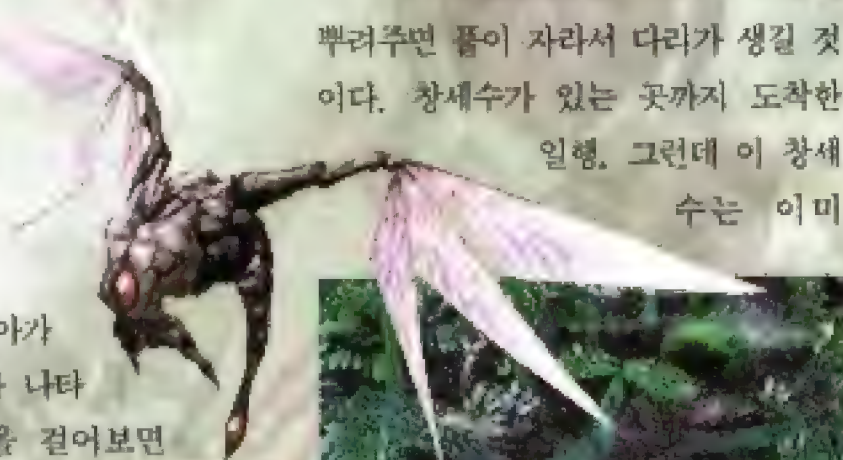
에이미와의 재회

2층의 침실에서 잠을 자면 노아의 꿈속에서 또다시 어머니의 목소리가 들려온다. 그녀는 노아를 매우 만나고 싶어하지만 가장 짙은 안개 속에 갇혀 있어서 가까이 갈 수 없다고 한다. 오른쪽에 있는 방은 여성용 침실로 남자는 출입금지라서 노아만이 들어갈 수 있다. 원래 바이론은 여자를 받아들이지 않지만 안개 때문에 돌아가지 못하게 된 에이미 때문에 이러한 전례가 생긴 것이다. 안에서 에이미를 만나보고 나온 노아는 에이미가 매우 맘에 드는 모양이다. 사원안을 돌아다니면서 사람들과 대화를 나누었으면 조브 장로에게로 가자. 장로가 사람들의 이야기를 다 들어보았느냐고 물으면 '예'를 선택하자. 연회가 시작되자, 반은 에이미에게 마을에서의 일을 모두 들려준다. 에이미는 리브로가 죽었다는 이야기를 듣고 매우 혼란스러워한다. 괴로운 기색이 역력한 에이미는 혼자 있고 싶다며 방으로 돌아가고 잠시 후 조브가 나타난다. 그에게 말을 걸어보면 반 일행에게 에이미를 데려갈 것인지를 물어본다. 대답은 어느 쪽이든 상관없다. 또한 조브는 사원근처의 숲에 있는 두 그루의 창세수를 각성시켜줄 것을 부탁해 오는데 이때는 '예'를 선택하도록 하자.

다음에는 동 보즈숲(東ヴォズ樹林)과 서 보즈숲(西ヴォズ樹林)중 어느 쪽으로 가겠느냐고 물어오는데 어차피 마찬가지이므로 서 보즈숲을 선택하자. 결국 조브의 지시에 따라 대선사는 반 일행과 함께 서 보즈숲으로 가게 되고 스스로 자원한 손기는 다른 승병들과 함께 동 보즈숲으로 향한다. 손기는 아무래도 다른 데에 뜻이 있는 것 같지만 현재로서는 어쩔 수 없으니 그냥 지켜보도록 하자.

뭔가 음모가 있는 듯하다

다음 날, 각자 맡은 구역을 향해 떠나는 사람들. 길을 나서기 전에 노아는 대선사의 본명을 물어보는데 여기서 이름을 정할 수 있다(그냥 가라로 정한다). 서 보즈숲은 바이론 사원의 서북쪽에 위치하고 있다.

★서 보즈숲(西ヴォズ樹林)

이곳의 적들은 일반공격이외에도 독을 이용한 공격을 자주 가해오므로 해독제를 넉넉히 준비해가는 것이 좋다. 숲으로 들어가다 보면 시냇물때문에 지나갈 수 없는 곳이 나온다. 옆에는 자그마한 풀이 흔들리고 있는데 이것은 다리 건너기 풀(ハシワタリ)로 크게 자라면 사람이 타고 넘어갈 수 있다고 한다. 상자가 두 개 있는 곳에서 비초수(肥草水)를 가져다가 풀에 뿌려주면 풀이 자라서 다리가 생길 것이다. 창세수가 있는 곳까지 도착한 일행. 그런데 이 창세수는 이미 안개의 힘에 견디다 못해 말라죽어 있다. 할 수 없이 포기하고 돌아서려는 순간, 창세수 안에서 무언가가 반짝이는 것이 보인다. 창세수는 말라서 죽었지만 그 안에 잠들어 있던 성수의 알 즉, 성수란(聖獸卵)은 그대로 살아 있었던 것이다.

풀이 자라면 시냇물을 건널 수 있다

창세수 속의 성수란

성수란을 부화시키기 위해서는 건강한 창세수의 힘이 필요하다고 한다. 그래서 일단 성수란을 가지고 사원으로 돌아가기로 하는데 갑자기 빛이 번쩍하면서 땅이 흔들린다. 일행은 사원쪽에서 빛과 소리가 들리는 것을 알고 서둘러 사원으로 향한다.

★바이론 사원(バイロン寺院)

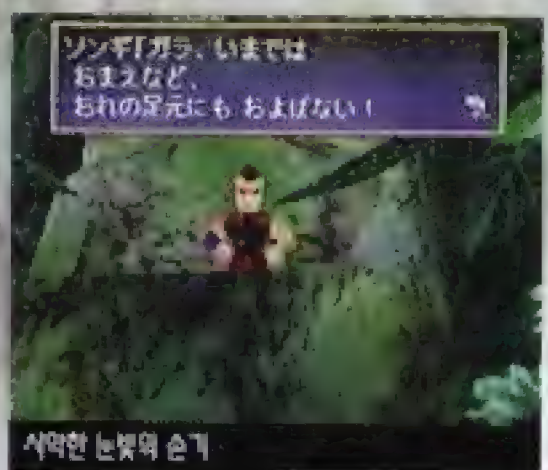
사원에 가보면 입구의 장치가 부서

져서 내부에까지 안개가 스며들어와 있는 것을 알 수 있다. 가라는 따로 사람들을 찾아보기로 하고 먼저 안으로 들어간다. 우선 에이미가 있었던 여성용 침실로 가 보자. 걱정했던 대로 에이미는 이미 수의 괴물에게 몸과 정신을 지배당한 상태이다. 바닥에 떨어져 있는 편지에는 에이미가 메이에게 보내는 글이 적혀 있다. 그 글에는 에이미가 자식처럼 길러온 두 명 고아, 가라와 손기때문에 좀더 바이론 사원에 머물러야겠다는 내용이 씌여 있다. 식당에는 장로 조브를 비롯해 살아남은 사람들이 피신해 있다. 조브는 이 모든 일이 모두 손기의 짓이라고 하면서 손기의 팔에는 수가 감겨 있었다고 한다. 손기는 이미 수에게 몸과 정신을 모두 지배당하고 있는 듯하다. 일행은 사태를 확인하고 안개를 걷어내기 위해 동 보즈숲으로 향한다. 나가는 도중에 가라를 다시 만나게 되는데 그는 일행과 목적하는 바가 일치하다는 사실을 알게 되자 정식으로 동료가 되기로 한다.

안개에 침범당한 바이론 사원

★동 보즈숲(東ヴォズ樹林)

이곳에는 수정초(水晶草)라는 풀이 길을 가로막고 있어 더이상 나아갈 수 없는 곳이 있는데 우선 쇄초의 망치(碎草のこづち)라는 것을 찾아야 한다. 쇄초의 망치로 수정초를 깨뜨리고 아이템을 얻은 뒤, 계속해서 안쪽으로 나아가도록 하자. 이윽고 창세수가 있는 곳에 다다른 일행. 이곳의 창세수는 아직 무사한 듯 하다. 일행은 서둘러 창세수를 각성시키려고 하는데 갑자기 손기가 나타난다. 그런데 이상한 것은 손기는 수를 장착하고 있음에도 불구하고 안개속에서도 정신을 지배당하거나 괴물화되지 않았다는 점이다. 손기가 수에 의해서가 아니고 스스로의 의지로 바이론 사원을 파괴했다는 사실을 안 가라는 매우 분노하며 손기에게 덤벼들지만 도리어 당하고 만다. 손기는 자신의 손을 더럽힐 필요조차 없다며 뇌수 비그로(雷獣ヴィグロ)를 불러낸다.

사악한 눈빛의 손기

보스
뇌수 비그로(雷獣ヴィグロ)

나중에는 아무데서나 볼 수 있는 평범한 상대이지만 현재로서는 강적이므로 주의가 필요하다. 만일 운이 좋으면 이 녀석을 흡수해서 소환수로 쓸 수도 있다. 위협적인 특수공격 브레이크 선더(ブレイクサンダー)를 주의하면서 기합으로 행동 게이지와 AP를 올린 뒤, 필살기로 끝장내 버리자. 성수관을 장비하면 뇌속성에 대한 방어력이 올라가므로 한층 수월해진다.

비그로를 쓰러뜨리자, 손기는 가라를 아주 무시하는 말을 던지고는 어디론가 사라져 버린다. 잠시 후, 반과 노아는 힘을 합쳐 창세수를 각성시키면 일대의 안개는 멀리 밀려난다. 이제 듈크왕령에서 안개가 남아 있는 곳은 중앙부에 있는 제트의 성(ゼトーの穴居城) 주변 뿐이다. 그곳 안개가 가장 짙은 것으로 보아 안개의 근원은 그곳에 있는 것으로 보인다.

한편 각성된 창세수에서는 잠에서 깨어난 성수가 나오는데 그는 가라를 선택하고 가라 역시 그를 받아들이기로 한다. 결국 새로운 성수 오즈마는 가라와 하나가 되고 다른 성수들은 창세수의 힘을 받아 한 단계씩 성장한다.

★바이론 사원(バイロン寺院)

조브 장로는 일행이 창세수를 각성시켜준데 대해서 거듭 감사의 뜻을 표하지만 수에 의존해서는 안된다는 바이론의 가르침을 어긴 가라에게는 파문을 명한다. 이것은 바이론 사원의 지도자로서 어쩔 수 없는 조치였다. 한편 에이미는 림·엘름으로 돌아간다며 어디로 갈 것인지를 묻는데 어느 것을 선택해도 상관없다. 사원에서의 볼일을 마쳤으면 왕령 중앙에 있는 제트의 성으로 향하자.

하이암은 일행에게 필살기를 전수해준다

★제트의 혈거성(ゼトーの穴居城)

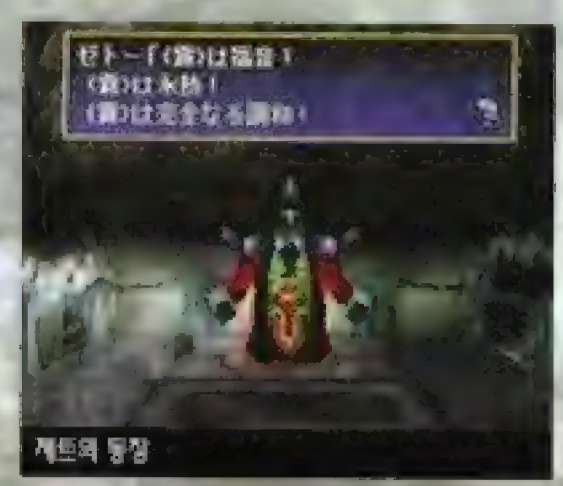
혈거성에 도착한 일행. 놀랍게도 그곳은 마치 안개를 만들어내는 공장과도 같은 곳이었다. 텔마의 말에 따르면 그 지하에는 모든 안개의 근원인 안개의 소(霧の巣)가 있다고 한다. 이곳은 통로가 길고 적들이 매우 강력하므로 만일 레벨이 충분치 않다면 준비를 단단히 하고 오는 게 좋을 것이다.

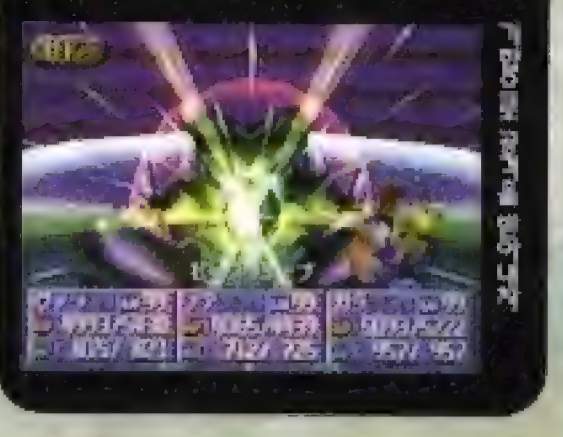
또한 중간에서 오도가도 못하는 경우가 발생하지 않도록 빛의 문(光の扉)도 반드시 준비해두자. 도중에 있는 상자에서는 가라용인 번개의 오의서 1(雷の奥義書1)을 비롯해서 액세서리 등 유용한 아이템이 많이 있으므로 가급적 모두 챙겨두도록 하자. 가다 보면 통로 옆에 세이브 포인트가 있는 곳이 보이는데 이곳에서 저장을 하고 앞으로 조금 나아가면 손기가 또다시 나타나 일행의 앞을 가로막는다.

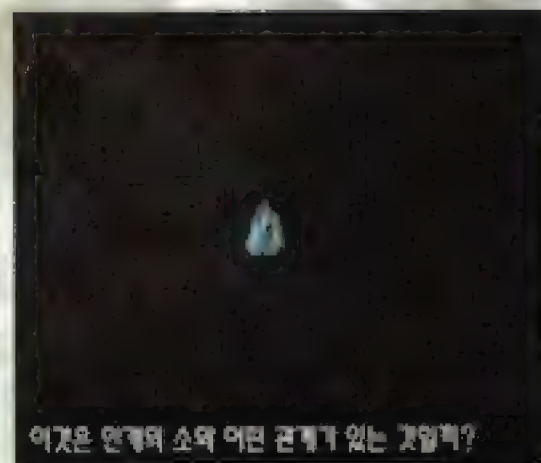
손기는 성수를 장착한 가라의 힘에 약간 놀란 눈치이다. 그는 사라지면서 가라에게 안개의 소앞에서 성주 제트가 기다리고 있다는 사실을 알려준다. 이윽고 안개의 소앞에 당도한 일행. 성수의 힘으로 거대한 안개의 소를 부수려고 하지만 갑자기 나타난 제트에 의해 저지당하고 만다.

보스
손기(ソンギ)

여기서는 가라와 손기의 일대일 전투가 벌어지는데 이번에는 가라에게도 성수가 있으므로 전처럼 맥없이 무너지지는 않을 것이다. 특별한 점은 없으므로 아이템을 사용하여 적절히 회복을 해가면서 기합과 공격을 반복하면 된다. 손기를 쓰러뜨리면 투기의 반지(闘気の指輪)를 얻을 수 있다.

제트의 등장

보스
제트(ゼトー)

전투가 시작되면 제트는 커다란 괴물로 변신해서 공격해온다. 제트는 이제까지의 중간보스들과는 차원이 다르므로 주의를 요한다. HP도 5000이나 되고 MP도 600을 넘어가므로 단시간에 없애버릴 생각은 버리는 것이 좋다. 일단은 기본적으로 기합과 공격을 반복하면서 공략에 나가자. 제트는 빅웨이브(ビッグウェーブ)라는 강력한 전체공격기술을 사용하는데 상당히 치명적이다. 그러나 한 턴 전에 콜웨이브(コールウェーブ)라는 기를 모으는 과정이 필요하므로 그 때를 이용해서 모두 기합을 선택하면 한 번 정도는 버티낼 수 있을 것이다. 다음은 회복을 하면서 행동 게이지가 닿는대로 필살기를 계속 사용하자.

제트가 사라지고 나면 메타가 안개의 소를 파괴할 준비가 됐냐고 물어보는데 '예'를 선택하도록 하자. 성수의 힘을 받은 안개의 소는 생명력을 잃고 돌로 변하면서 힘없이 무너져 버린다. 이제 돌크 왕령에서 안개는 완전히 사라진 것이다.

파괴되는 안개의 소

이것은 안개의 소와 어떤 관계가 있는 것일까?

★바이론 사원(バイロン寺院)

조브는 일행에게 아직도 안개에 고통받고 있는 북쪽 제지방의 사람들을 구해줄 것을 부탁한다. 그리고 손기의 일이 걱정되는 듯 가라에게 그를 쫓을 것을 부탁하는데 손기는 안개가 있는 곳에 나타나므로 결국 일행은 함께 여행을 계속 하기로 한다. 에이미가 림·엘롬으로 떠나면 사원 북쪽에 있는 바람노인의 동굴(風風老の洞窟)을 향해 출발하자.

★바람노인의 동굴(風風老の洞窟)

일행이 도착하면 바람노인은 손님을 기다리고 있었다며 물건을 사라고 한다. 노인의 물건 중에는 쓸만한 무기와 액세서리가 많이 있으므로 여기서 장비를 보강해두도록 하자. 안쪽의 레버를 밀면 동굴 가운데의 문이 열린다. 볼일을 마쳤으면 열린 문을 통해 물노파의 동굴(水 婆の洞窟)로 들어가자.

일단 앞에 보이는 높다란 공중정원으로 들어가 보자. 가운데의 직행 엘리베이터는 운행이 중지된 상태이므로 양옆의 엘리베이터를 이용해 옥상으로 올라간다. 옥상의 창세수에 가보면 흉악하게 생긴 수가 창세수를 갉아먹고 있는데 창세수를 각성시키기 위해서는 이 녀석을 쓰러뜨려야만 한다.

보스

세키아스(セキアス)

세키아스는 포자가스(胞子ガス) 등 독과 곰팡이를 이용한 공격을 주로 가해오므로 해독제나 만능약 등의 아이템을 넉넉히 가지고 있는 것이 좋다. 세키아스는 궁지에 몰리면 스톤서클(ストーンサークル)이라는 강력한 전체공격기술을 사용하므로 1500~2000가량의 대미지를 입힌 후, 기합으로 계속 방어를 하면서 행동 게이지를 올려 틈을 주지 말고 한번에 연속공격으로 끝장내 버리도록 하자. 세키아스를 쓰러뜨리면 불꽃의 오의서 2(炎の奥義書2)를 얻을 수 있다.

위협적인 스톤서클 공격

세부크스 군도(セブクス群島)

★물노파의 동굴(水水婆の洞窟)

물노파는 10년만의 손님이라면서 일행을 반갑게 맞이한다. 노파는 자신의 여관에서 하룻밤 푹 묵고 갈 것을 권하는데 이곳에서 잠을 자면 세 명이 모두 같은 꿈속으로 들어가게 된다. 신비스런 분위기의 낯선 곳에 서있는 세 사람. 그곳에서 하리라는 존재가 일행에게 세부크스의 중앙에 있는 오크탄이라는 곳으로 향할 것을 명한다.

꿈속에서의 전언

동굴을 나서려 하면 물노파는 선물이라면서 바람의 문(風の扉)을 2개 건네준다. 이것은 한번 가보았던 마을로 순식간에 날아갈 수 있게 해 주는 아이템으로 앞으로 여행하게 될 세부크스 군도는 길이 멀고 매우 넓게 분포되어 있으므로 유용하게 쓰일 것이다.

★제레미(ジェレミ)

세부크스 군도에서 가장 먼저 당도하게 되는 마을로 이곳 역시 안개에 침범당해 사람들이 이미 수의 괴물로 변해 있다. 이때 텔마는 가까운 곳에서 창세수의 기운이 느껴진다고 한다.

창세수를 갉아먹고 있는 수

세키아스를 쓰러뜨리고 창세수를 각성시킨 일행. 이제 탑 중앙의 직행 엘리베이터를 타고 지상으로 내려가 보자. 밑에는 조금 전에 일행의 이야기를 듣고 간 남자의 말을 전해들은 마을 사람들이 안개를 없애준 영웅을 보기 위해 전부 모여있다. 결국 극성팬(?)들의 기세에 짓눌린 일행은 쓰러지고 만다.

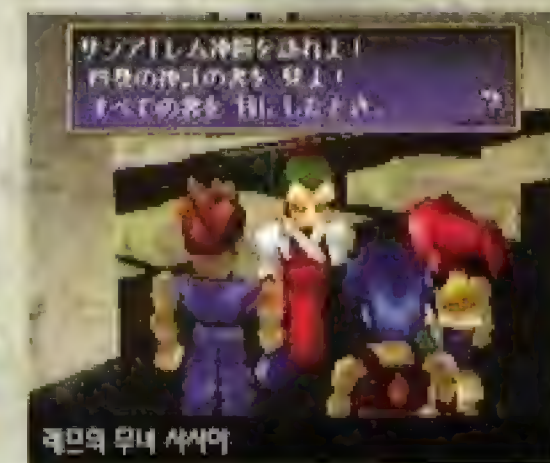
영웅은 피곤해(?)

침대에서 깨어나면 밖으로 나와 마을 서쪽에 살고 있는 자란의 집으로 가보자. 자란은 위드나에 있는 부인과 아들에게 편지를 전달해달라고 부탁한다. 부인과 아들은 위드나에 있는데 10년 전 안개 때문에 생이별을 하게 되었다는 것이다. 편지를 받았으면 제레미 북쪽의 위드나로 향하자. 위드나 부근에는 낚시터가 있지만 아직은 별 필요가 없으니 낚시에 관한 것은 뒤에 소개하기로 한다.

★위드나(ウィドナ)~제레미(ジェレミ)

온천과 풍차의 마을로 유명한 위드나. 이곳은 지열의 힘으로 풍차를 돌려 안개를 밀어내고 있었기 때문에 그동안 무사할 수 있었다고 한다. 입구 앞에는 관광 안내원이 있는데 그에게 돈을 지불하면 위드나와 오크탄, 그리고 하리에 관한 이야기를 들을 수 있다. 대화가 끝나면 도구점 왼쪽의 첫 번째 집으로 들어가 보자. 그 안에서는 바이론의 복장을 한 사람들이 수행에 열중하고 있다. 잠시 후 일행이 성수에 관한 이야기를 하자, 안에서 레므신전의 무녀인 사시아가 달려와 하리의 예언이 성취되었다며 전언을 전달하겠다고 한다. 전언의 내용은 다음과 같다.

레므신전을 방문하라! 그리고 4권의 신탁의 서를 보라! 모든 책을 읽었을 때 비밀은 밝혀진다! 성수의 용사는 마침내 위대한 열쇠, 별의 진주를 손에 넣으리라!

그녀는 하리가 그 말만 전하면 길이 열릴 것이라고 했다면서 더이상 아무 말도 해주지 않는다.

레므의 무녀 사시아

밖으로 나와서 바로 옆에 있는 집으로 들어가 보자. 그곳은 담파스의 집으로 그는 언젠가는 풍차가 멈추고 재앙이 닥칠 것이라면서 지하 대피소를 만들고 있다고 한다. 온천욕장 뒷편의 왼쪽 집에 자란의 아들인 페페가 살고 있는데 그에게 편지를 전해주면

아버지가 살아있다는 것을 알고 매우 기뻐한다. 하지만 안타깝게도 페페의 어머니 유마는 3년전에 병으로 숨졌다고 한다. 페페는 아버지에게 전해달라며 유일한 유품인 유마의 반지를 일행에게 건네준다. 반지를 받았으면 다시 제레미로 가서 자란에게 반지를 전해주자. 자란은 감사의 표시로 자란의 관(ザランの冠)을 선물하면서 보석 세공인인 자신이 도울 일이 있으면 언제든지 찾아오라는 말을 잊지 않는다. 자란의 이벤트가 해결되었으면 이제 하리의 전언에 따라 오크탐으로 향하도록 하자.

미니게임
와일드선언(ワイルド宣言)

온천욕장의 카운터 옆에는 와일드 선언이라는 이름의 슬롯머신이 설치되어 있는데 관리인으로부터 코인을 바꾸면 게임을 즐길 수 있다. 코인은 매회 자동적으로 3개씩 투입되며 아무 버튼이나 누르면 게임이 시작되고 패드의 □, ×, ○ 버튼을 누르면 해당 열이 멈추게 된다. 이때 오른쪽 표에 있는 무늬가 한 줄로 맞으면 해당배수의 코인을 얻을 수 있다. 모은 코인은 낚시에 필요한 도구인 루어(ルアー)를 비롯한 각종 상품과 교환할 수 있다.

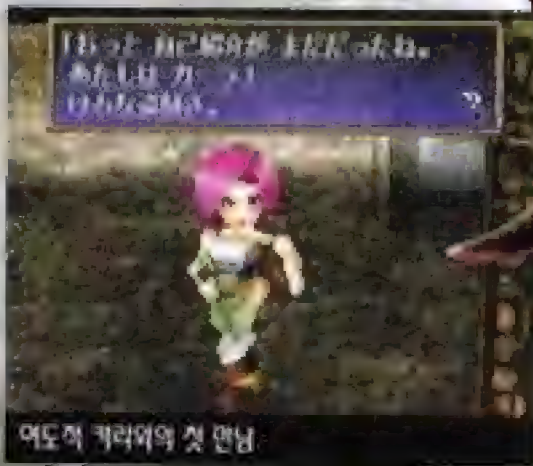
와일드 선언으로 코인을 모으자

★오크탐(オクタム)~제레미(ジェレミ)

위드나의 북동쪽에 위치한 오크탐에 도착한 일행. 그런데 이곳은 언젠가 와본 듯한 기억이 난다. 바로 하리의 꿈속에서 보았던 그 장소였던 것이다. 노아는 어수선하게 뛰어다니며 하리를 불러보지만 대답하는 사람은 아무도 없다. 이곳 사람들은 모두 안개를 피해서 어디론가 숨어버린 것 같다. 계단 위의 왼쪽 방에 있는 책에는 톤의 문(トーンの門)과 풍래수차(風来獣車), 오크탐 그리고 레므신전에 관한 이야기가 적혀 있다. 이제 계단 사이에 있는 문으로 들어가 보자. 계단을 통해 아래층으로 내려가면 네 개의 석면(石面)이 마주보고 있는 곳이 나올 것이다. 우선 양쪽 네 귀퉁이에 있는 신탁의 서(神託の書)를 먼저 읽어보자. 네권의 신탁의 서를 모두 읽으면 책이 놓여있던 받침대가 움직이면서 아래로 통하는 비밀통로가 열린다. 하리의 전언이 말하던 그대로이다.

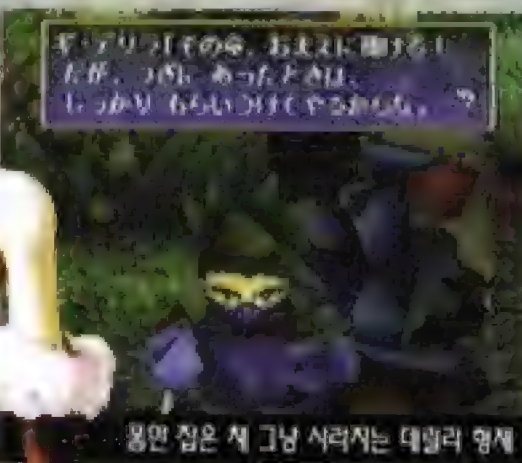
신탁의 서를 읽으면 비밀통로가…

얼굴에 새겨져 있는 전언은 톤의 문 열쇠가 되는 말로 동쪽의 열쇠는 바람(風), 서쪽은 불(火), 남쪽은 물(水), 북쪽은 땅(地)이라고 되어 있다. 이를 잘 기억해두자. 통로를 따라 아래로 내려가 보면 엘리베이터는 잠금장치가 되어 있어서 사용할 수가 없다. 그런데 이곳에서 일행은 카라라는 여도적을 만나게 된다. 그녀의 말에 따르면 오크탐의 주민들은 안개가 올 것을 미리 알고 엘리베이터를 통해 지하로 도망친 것이라고 한다. 또한 그녀는 이곳에서의 유일한 수확물인 별의 진주를 제레미의 자란에게 헐값에 팔아넘겼다고 한다. 대화가 끝나면 제레미의 자란에게로 가보자.

여도적 카라와의 첫 만남

자란에게 사정을 이야기하면 그는 별로 쓸모없는 싸구려 보석이라면서 선뜻 별의 진주를 내어준다. 이제 열쇠가 되는 별의 진주와 전언이 모두 준비되었으니 레므의 품으로 통하는 입구인 톤의 문으로 가자.

★톤의 문(トーンの門)~고대회랑(古代回廊)

톤의 문은 오크탐에서 산맥을 돌면 동쪽에 위치해 있다. 일행이 톤의 문 앞에 이르자, 기·데릴라가 나타나 앞을 가로막는다. 그는 일행에게 리더가 누구인지 묻는데 아무나 선택해도 상관없다. 잠시 후 대결이 시작되려고 하자, 기·데릴라의 동생이 나타나서 니르보아의 브리즈마에 대한 이야기를 하더니 그냥 돌아가려 한다. 답답해진 가라가 정체를 밝히라고 하자 데릴라 삼형제는 멋있는 척하면서 온갖 폼을 잡더니 결국 시간이 없다는 핑계를 대고는 그냥 사라지고 만다.

폼만 잡은 채 그냥 사라지는 데릴라 형제

이제 방해꾼도 사라졌으니 톤의 문을 여는 작업에 들어가도록 하자. 먼저 신탁의 내용에 따라 네 귀퉁이의 석면과 대화를 해야 하는데 좌측상단부터 시계방향으로 돌아가면서 땅(地)→바람(風)→물(水)→불(火)순으로 선택해주면 된다. 제대로 선택하면 가운데에 있는 돌의 꽃이 열리면서 문이 나온다.

마침내 돌의 꽃이 열린다

돌의 꽃 가운데에는 작은 구멍이 있는데 이곳에 별의 진주를 먼저 넣으면 유적으로 통하는 고대의 통로로 들어갈 수 있다. 통로는 어느 쪽으로 가든 결국 한 길로 통하게 되어 있으므로 헤맬 염려는 없다. 곳곳에 흩어져 있는 아이템들은 모두 챙겨두도록 하자.

★오크탐 지하유적(オクタム地下遺跡)

움직이는 바닥을 지나 통로를 빠져나오면 오크탐 지하의 고대유적이 눈앞에 펼쳐진다. 사람들은 오크탐에서 안개를 피해서 10년 전에 지하유적으로 피난왔다고 하는데 이곳 생활도 그리 평안하지만은 않은 듯 하다. 마을 안쪽으로 들어가려 하면 갑자기 지진이 일어나더니 집 한 채가 지반과 함께 가라앉는다. 그러나 사람들은 이런 일은 흔히 있는 일이라는 듯 별로 놀라지도 않고 사람이 다치지 않은 것만도 다행이라고 말한다. 지진이 끝나고 바로 앞에 있는 파란머리의 여자아이에게 말을 걸면 하리의 집으로 안내를 해준다.

이 아이를 따라가자

지하실에 내려가 보면 아기처럼 생긴 세 명의 하리가 있지만 잠을 자고 있는 하리를 깨우는 것은 금지되어 있다고 한다. 일단 집을 나와 마을 중앙의 가장 큰 건물로 가보자. 그곳 3층에서는 시장이 난로를 쬐고 있는데 그는 감기가 매우 심한 듯 계속 기침을 해대며 어서 이곳을 피하는 편이 좋을 것이라고 일러준다. 대화가 끝나고 다시 아래로 내려가려고 하면 어떤 병사가 급히 시장에게 달려와 하리가 눈을 떴다는 소식을 전한다.

이제 하리에게 가서 레므가 전하는 과거, 현재, 미래의 이야기를 들어보도록 하자. 하리는 인간세계 이면에 존재하는 수계(獣界)로부터 흘러나온 수, 그리고 안개에 의해 멸망의 위기에 직면한 현실, 성수에 의해 선택받

은 일행의 사명에 대해 이야기해준다. 그리고 노아의 양친이 카리스토제국의 콘크람에 있다는 사실도 알려준다.

과거, 현재, 미래의 일을 알려주는 하리

이야기가 끝나고 하리의 집을 나와 통로를 지나려 하면 또다시 지진이 일어난다. 일행은 간신히 살아나지만 하리와 그 무녀들은 집과 함께 땅속에 파묻히고 만다. 잠시 후 하리의 세 영혼이 나타나서 일행에게 염열해도(炎熱海道)로 가서 안개의 사도를 쓰러뜨리라는 말을 전하고 사라진다. 어제 하리마을의 북서쪽에 있는 입구를 통해 염열해도를 향해 출발하자.

★염열해도(炎熱海道)

이곳의 돌기둥 안에는 많은 상자들이 숨겨져 있으므로 빠짐없이 열어보도록 하자. 통로를 따라 내려가다 보면 흐르는 용암으로 둘러싸여 더 이상 나아가지 못하는 곳이 나온다. 그러나 일행은 간이 배 밖으로 나온 노아 덕분에 훌륭한 이동수단인 '바위'를 발견하게 된다. 일행을 태우고 흘러가던 바위는 중간에 잠시 멈추게 되는데 상자를 열고 다시 내려오면 진행 방향을 결정할 수 있다.

선택문
1. 앞으로 나아간다
2. 되돌아간다

안개의 사도와 싸울 준비가 되었다고 생각되면 계속해서 나아가도록 하자. 일행이 도착한 곳에서는 불테리오가 중요한 일이라면서 벽에다 박치기를 하고 있는데 그 일은 바로 커다란 돌기둥을 무너뜨려서 위쪽에 있는 사람들을 죽여버리는 일이라고 한다. 말을 마친 불테리오는 자기 일을 계속하려다가 일행의 팔에 감겨 있는 성수를 발견하고는 그제서야 놀라면서 싸움을 걸어온다.

전투에서는 특기를 쓰면 단번에 퇴치

보스 불테리오(ブルテリオ)

불테리오는 머리에 달린 날카로운 뿔을 이용해서 연속적으로 공격해 오는데 한번 걸리면 거의 죽기 직전까지 갈 것이다. 특히 뿔과 주먹을 이용한 복합기인 블러디 혼(ブラッディーホーン) 기술은 거의 치명적이라고 할 수 있다. 다만 이들 기술들은 한 사람씩 죽이므로 다른 두 명중 한 명이 회복을 맡고 다른 한 명이 공격하는 식으로 하면 그리 어렵지 않을 것이다. 민첩성과 방어력을 올려주는 액세서리를 장비하고 있으면 한결 수월하다. 또한 불테리오는 체중이 무거워 허단 차기가 빗어나지 않고 잘 맞으므로 효과적인 필살기 구사가 가능하다. 불테리오를 쓰러뜨리면 바람의 오의서 2(風の奥義書2)를 얻을 수 있다.

간신히 불테리오를 쓰러뜨린 일행. 불테리오는 죽음 직전에 최후의 힘을 다해 일행에게 복수를 하겠다고 한다. 그는 죽어가면서 용암이 흐르던 이곳을 온통 얼음으로 뒤덮어 버린다. 이것이 무슨 복수라는 건지 잘 모르겠지만 어떤 결과가 될 지 기대하라던 불테리오의 말이 마음에 걸린다. 일단 지하유적으로 돌아가서 사람들이 무사한지를 살펴보기로 하자. 지금은 용암이 없으므로 바위를 타고 왔던 길을 걸어서 거슬러 올라가면 된다.

얼음으로 변해버린 용암

★오크탐 지하유적(オクタム地下遺跡)

유적에 올라와 보면 사람들은 땅의 흔들림이 멈추었다며 다들 기뻐하고 있다. 지금까지의 지진은 전부 불테리오 때문에 일어났던 것인 듯 하다. 시장에게 가보면 일행에게 감사의 뜻을 표하며 위드나에 있는 파탕환(波湯丸)이라고 하는 보석을 가져다 줄 것을 부탁한다. 오크탐으로 통하는 엘리베이터도 사용할 수 있도록 해놓았다고 하니 타고 올라가도록 하자.

★위드나(ウィドナ)~오크탐 지하유적(オクタム地下遺跡)

위드나에 도착해 보면 어찌된 일인지 안개가 마을을 뒤덮고 있다. 사람들은 어디론가 사라져 버리고 몇몇 남은 사람들도 수의 괴물로 변해 있다. 지하의 용암이 식어버린 탓에 마을을 안개로부터 지켜주던 풍차가 멎어버린 것이다. 결국 오크탐 사람들을 구하기 위해 한 일이 위드나를 이 지경으로 만드는 꼴이 되어 버린 것이다. 불테리오의 복수란 바로 이것을 가리키고 한 말이었던 모양이다.

안개에 침범당한 위드나

야외 온천욕장의 표지판을 보면 '안개로부터의 피난장소는 담파스의 집'이라고 적혀있다. 담파스의 집 지하에 가서 엘리베이터 쪽에 말을 걸어보자. 인간이냐고 묻는 질문에 '예'라고 대답하면 엘리베이터를 타고 대피소로 내려갈 수 있다. 대부분의 마을 사람들은 모두 그곳에 대피해 있었다.

담파스는 전부터 이런 일을 예상하고 지하에 대피소를 만들어 사람들을 피난시켰던 것이다. 세이브 포인트 옆에 있는 노인에게 말을 걸면 파탕환의 위치를 가르쳐 주는데 그것은 기계실의 상자 안에 있다고 한다. 밖으로 나가 무기점 오른쪽의 기계실로 들어가 보자. 전에는 뜨거운 물 때문에 지나다닐 수 없던 곳을 자유롭게 움직일 수 있을 것이다. 상자들을 모두 열어 파탕환(波湯丸)을 얻은 뒤, 다시 시장이 있는 지하유적으로 향하자.

파탕환을 찾았다

지하유적에 가서 시장에게 파탕환을 건네주면 그 보답으로 일행에게 턴의 마지막에 움직일 수 있게 해주는 둔중의 목걸이(鈍重の首飾り)를 선물한다. 또한 시장은 라타이유 옆에 있는 레토나 산에 가면 창세수가 있을 것이라고 알려준다. 대화가 끝나면 오크탐을 나와 북서쪽의 라타이유로 향하자.

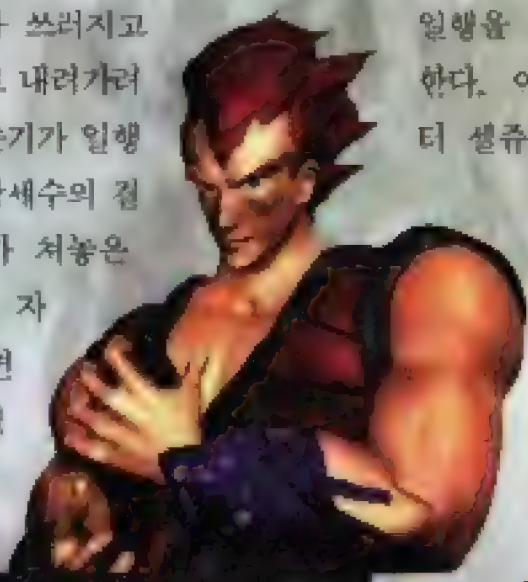
★라타이유(ラタイユ)

라타이유에 들어서면 일행의 성수가 창세수의 기운을 감지하면서 창세수의 파동이 미묘하게 일그러져 있다고 한다. 일단 마을로 들어가 보자. 오른쪽에 레토나 산으로 통하는 문이 있지만 성주가 가지고 있는 열쇠가 필요하다고 한다. 성으로 가서 라타이유의 성주 셀쥬를 만나보자. 그에게는 이미 수의 괴물이 붙어 있지만 말은 할 수 있는 듯하다. 셀쥬의 상태가 좀 이상한 것 같지만 일단 레토나의 열쇠를 받아들고 다시 동쪽의 문으로 가자.

왠지 수상한 냄새가?

★레토나산(レトナ山)

열쇠로 문을 열고 위로 올라가면 바로 레토나 산으로 이어지는 길이다. 성수들은 창세수 쪽에서 사악한 기운이 느껴지는 것 같다고 한다. 상자를

열면서 길을 따라 계속 올라가자. 산정에 도착해 보면 창세수가 이상한 장막에 둘러싸여 있는 것을 알 수 있다. 겁없는 노아가 여기에 손을 대보다가 충격을 받아 쓰러지고 만다. 다시 밑으로 내려가려고 하면 갑자기 손기가 일행 앞에 나타난다. 창세수의 결계는 바로 손기가 쳐놓은 것이었다. 손기는 자신과 싸워 이기면 결계를 걷어주겠다고 한다.

보스

손기(ソンギ)

손기는 패황지쇄열파(覇皇地砕烈波)라는 전체공격과 패황뇌격각포(覇皇雷撃脚砲)라는 뇌속성 공격을 주로 사용한다. 패황지쇄열파는 전체공격인 반면, 위력이 그리 두드러지지 않기 때문에 그리 걱정할 것은 없지만 패황뇌격각포는 어지간히 레벨이 높지 않은 한 맞았다하면 즉사하기가 십상이다. 그러므로 가능한 한 전원에게 뇌속성방어 액세서리를 장착해 두고 기합으로 방어하면서 필살기로 공략하는 것이 유리할 것이다. 손기의 HP는 대략 10000을 상회하는 수준으로 지금까지의 적들에 비해 좀 부담스럽지만 착실히 회복을 시켜주면서 차근차근 공략해 나가면 어렵지 않게 쓰러뜨릴 수 있다. 손기를 쓰러뜨리면 번개의 오의서 2(雷の奥義書2)를 얻을 수 있다.

치명적인 패황뇌격각포

손기가 결계를 걷고 사라지면 일행은 힘을 모아 창세수를 각성시킨다. 이제 마을의 정황도 살필 겸, 라타이유로 내려가 보자.

★라타이유(ラタイユ)

라타이유로 돌아온 반 일행. 우선 라타이유성의 셀쥬에게 가보자. 그는 안개를 없애줘서 고맙다고는 하지만 약속했던 서쪽문의 열쇠는 주지 않은 채 피곤하다면서 일행을 돌려보낸다.

마을로 나와보면 안개가 사라졌음에도 불구하고 어찌된 일인지 사람들의 표정은 그리 밝지가 못하다. 심지어 어떤 여자는 일행이 창세수를 각성시켜 안개를 걷어낸 사람이라고 하자 일행을 원망하며 절규하기까지 한다. 이야기를 들어보면 전부터 셀쥬는 수의 신부라는 명목으로 마을의 여자들을 하나둘 강제로 데려다가 수에게 바치고 있었는데 안개덕분에 그것이 일시적으로 중단되었던 것이라고 한다. 그런데 일행이 안개를 걷어내는 바람에 셀쥬가 다시 여자들을 불러들이기 시작했다고 한다. 마을의 여관에 가보면 이번에 성의 부름을 받은 엘리자라는 여자가 있다. 그녀를 불쌍히 여긴 일행은 계획을 세우고 노아를 변장시켜 엘리자 대신 보내기로 한다.

「すでに準備は整っているようだな。セルジュさまの命令により、エリザ、おまえを連行する！」

성으로 끌려가는 가짜 엘리자

성 지하의 통로를 따라가다 보면 신부복장을 한 여자가 기괴한 생체조직 안에서 괴로워하고 있는 모습을 볼 수 있다. 통로 끝에서는 변이체 수인 자가노트(ジャガーノート)를 만들고 있는데 이곳에서는 마을에서 잡혀온 여자가 자가노트에게 흡수되는 끔찍한 장면을 볼 수 있다. 지금까지 마을의 여자들은 이 자가노트를 성장시키는데 필요한 생명원으로 사용되었던 것이다. 이제 밖으로 나가려 하면 셀쥬가 나타난다. 노아가 셀쥬에게 덤벼보지만 역부족으로 도리어 당하고 만다.

한편 메타와 텔마는 노아의 위기를 감지하자, 반과 가라는 서둘러 노아가 끌려간 지하통로로 향한다. 도중에 지수케마로(地獄ケマロ)가 2마리 나오지만 1마리씩 각개격파하면 간단히 해치울 수 있을 것이다. 정신을 잃은 노아가 자가노트에게 흡수되려는 순간, 때마침 도착한 가라의 정권에 자가노트는 흡수관을 거두고 노아는 구출된다.

위기일발의 순간이다!

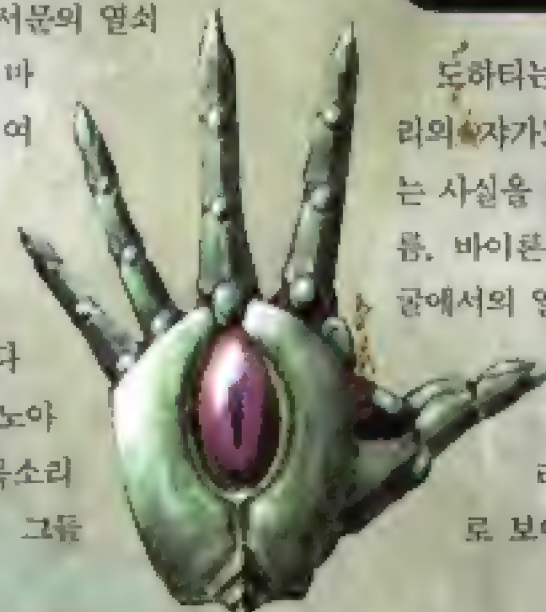
성수의 힘으로 정신을 차린 노아. 그러나 수로 변신한 셀쥬와의 한판 대결이 일행을 기다리고 있다.

보스

본·셀쥬(ボン・セルジュ)

몸집에 비해 상당히 강하며 12000전후의 HP를 가지고 있다. 전체공격기로 어스퀘이스(アースクエイク)를 사용하는데 타격은 그리 치명적이지 않으므로 기본적인 기합→공격패턴으로 가면서 적절한 회복만 잊지 않는다면 쉽게 무찌를 수 있다. 지수케마로(地獄ケマロ) 등의 소환수도 제법 효과적이다. 본·셀쥬를 쓰러뜨리면 잃어버린 성배(失われた聖杯)를 얻을 수 있다.

지수케마로의 신묘한

본·셀쥬를 쓰러뜨리자, 셀쥬에게 붙어있던 변이체는 그의 몸을 떠나 사라져 버리고 셀쥬는 제정신을 차린다. 정신이 든 셀쥬는 황급히 금단의 수 자가노트를 키우고 있던 기계의 작동을 멈춘다. 셀쥬는 예전에 도하티라는 사람에게 속아서 그 변이체를 몸에 장착하게 되었다며 안개의 사도인 그를 반드시 물리쳐 달라고 한다. 셀쥬에게서 라타이유 서문의 열쇠를 받았으면 마을로 내려와 여관에 들러보도록 하자. 여관에서 잠을 자면 또다시 꿈속에서 노아의 양친의 목소리가 들려온다. 그들은 꿈을 통해서만 노아에게 말을 전할 수 있는 현실을 괴로워하며 노아를 기다리겠다고 한다.

★도하티의 해왕성(ドハティの海王城)~라타이유(ラタイユ)

라타이유에서 남서쪽으로 만을 끼고 돌아가면 안개의 소가 있는 도하티의 해왕성이 나온다. 이곳은 안개의 소가 있는 기둥을 중심으로 두 개의 탑이 배치되어 있는데 양쪽의 탑을 오가면서 에스컬레이터를 타고 올라가면 된다. 탑의 꼭대기를 통해 안개의 소가 있는 기둥에 도착하면 도하티가 나타나서 싸움을 걸어온다.

보스

도하티(ドハティ)

HP가 20000전후인 도하티의 통상 공격은 별 볼일 없지만 카오스브레스(カオスブレス)라는 강력한 전체공격을 가해온다. 이 공격은 맹독속성을 지니고 있으므로 반드시 독방어 액세서리를 장비하고 전투에 임하는 것이 좋다. 또한 독을 방어한다고 해도 이전의 보스들에 비해 월씬 강력한 공격력을 자랑하므로 회복에도 신경을 써야 한다. 레벨 30이하에서는 공략 자체가 어렵지만 어느 정도 레벨이 된다면 한 가지 편법을 써볼 만하다. 그것은 노아에게 민첩성 증가 액세서리를 장비시키거나 아이템을 사용해서 제일 먼저 러브포유(ら・ぶ・ふぉ・ゆー)를 쓰게 한 다음, 도하티가 맘춰있을 때 반과 가라로 공격하는 방법이다. 이는 어떤 보스에게나 적용되는 방법이므로 곤란한 경우에는 한번 시도해 보도록 하자.

도하티의 카오스브레스

도하티는 쓰러지면서 예전에 한 마리의 자가노트를 세상에 풀어놓았다는 사실을 일행에게 알려준다. 림·엘름, 바이론사원, 노아가 살고 있던 동굴에서의 일어났던 일은 모두 그 자가노트의 짓이었던 것이다. 안개의 소를 무너뜨리면 잠시 후, 안에서 성수로 보이는 것이 나와 사라지는데

일행의 성수는 지금은 아니지만 언젠가는 사실을 꼭 밝히겠다고 하면서 그 존재에 대해서는 묻지 말아달라고 한다. 라타이유에서는 센쥬가 거듭 감사의 뜻을 표하며 카리스토황국으로 갈 수 있는 방법을 알려주는데 그것은 수의 힘을 이용한 풍래수차(風來獸車)로 오크탐에 그 역이 있다고 한다.

★오크탐(オクタム)

안개가 사라진 오크탐은 전과 달리 매우 활기찬 모습이다. 아이템 구입 등의 볼일을 마쳤으면 계단 위 오른쪽의 풍래수차 역으로 가자. 그러나 지금은 카리스토 황국에 남아 있는 안개로 인해 편도운행밖에는 하지 않으므로 돌아올 경우를 대비해 바람의 문을 넉넉히 준비해 두는 게 좋을 것이다. 풍래수차는 풍래수(風來獸)를 장착한 승무원이 그것을 조종해서 케이블에 매달려 있는 곤도라를 끌고 가는 식으로 이동하는 교통수단이라고 한다. 어딘지 모르게 한없이 원시적인 생각이 드는 메카니즘이다.

왠지 좀 꺼림칙하다

한참을 가다보면 바다 한가운데에서 차가 멈추는데 카리스토 황국쪽의 안개가 생각보다 강해서 더이상 전진은 불가능하다고 한다. 풍래수도 일종의 수이기 때문에 안개에 접촉하면 위험하기 때문이다. 하지만 어떻게든 일행을 카리스토 황국으로 보내주기 위해 그들은 맹렬한 스피드로 곤도라를 끌고 가다가 탄력을 붙여 그대로 밀어 보내는 방법을 시도한다.

카리스토 황국(カリスト皇國)

★카리스토 수차역(カリスト獸車驛)

무식한 방법으로 카리스토 황국의 수차역까지 도착한 일행. 정신을 차려보니 일전에 오크탐에서 만났던 카라가 일행을 깨우고 있다. 여기서 일행은 놀라운 광경을 보게 되는데 그것은 하늘을 떠다니며 카리스토 황국에 안개를 뿌리고 있는 거대한 대공성(大空城)이었다.

저곳에 안개의 소굴...

가라는 카라가 어떻게 안개속을 자유롭게 다닐 수 있는지 의아해한다. 카라는 품에서 무언가를 꺼내서 보여주는데 놀랍게도 그것은 성수의 알, 즉 성수란이다. 그것때문에 카라는 안개속에서도 마음 놓고 행동할 수 있었던 것이다. 카라가 어디론가 사라지고 나서 계단을 내려와 보면 옆에 '양심 매점(良心の賣店)'이라고 적힌 무인상점이 있는데 이곳에서는 회복약 등으로 이루어진 '여행자세트'를 3000G에 팔고 있다. 여행중에 요긴하게 사용되는 아이템들이므로 하나쯤 챙겨두는 것이 좋다. 돈을 넣고 안 넣고는 플레이어의 양심에 맡긴다.

★솔(ソル)

콘크탐을 향하는 길에서 가장 먼저 경유하게 되는 층형도시(層形都市)인 이곳은 매우 높은 건물로 이루어져 있기 때문에 3층 위쪽으로는 안개의 영향이 미치지 않는다. 가라는 이곳에 바이론 사람들이 피신 와 있을 것이라고 한다. 위쪽으로 올라가다 보면 수라의 길을 걷고 있는 가젤이라는 할아버지를 만나게 된다. 그는 노아를 보더니 마루라는 사람으로 잠시 착각한다. 무언가 사연이 있는 듯 하지만 지금은 일단 바이론 사람들이 있다는 옥상을 향하도록 하자.

3층에는 여관이 있는데 이곳에서 자면 노아의 꿈속에서는 노아의 양친의 목소리를 들을 수 있다. 노아의 양친은 과거에 중대한 실수를 저질러 세계를 멸망의 위기에 빠뜨리고 말았다고 한다. 여관에서 조금 올라간 곳의 술집을 지나다 보면 안에서 카라의 목소리가 들리는데 노아의 끼어들기 좋아하는 성격 때문에 어쩔 수 없이 따라 들어가게 된다.

「ちっ！
待ち伏せしておったか！

가젤과의 조우

카라는 무슨 연유인지 폐인이 되어 있는 그란타스라는 사람에게 정신을 차리라고 이야기하고 있다. 이때 노아의 질문에 그란타스가 '여자나 등쳐먹는 나쁜 남자'라고 대답하면 노아가 갑자기 전투태세에 들어가더니 그란타스를 한방에 날려버린다(두 번째 대답 선택시). 나중에 알게되는 사실이지만 그란타스는 본래 수의 날개(獸の翼)를 가진 궁지높은 종족인 손족의 일원이었는데 지상의 카라와 금지된 사랑에 빠져 이룰 수 없는 사랑에 괴로워하다가 카라에게 날개를 달아주겠다는 조라의 거짓말에 넘어가 성수란을 훔쳤다고 한다. 그래서 날개를 빼앗기고 종족에서 추방당한 것이었다. 그 후 죄책감을 이기지 못한 그는 술에 찌들어 사는 폐인이 되어버린 것이다.

술집 왼쪽 바에 앉아있는 예쁜 누나에게 말을 걸면 중요한 정보를 알려주는데 그 이야기를 다 들으려면 우유를 한 10잔 정도는 마셔야 한다. 그녀의 말에 따르면 이 건물의 아래쪽에는 현자의 보물상자가 8개 있는데 상자에서 아이템을 얻는 대신 현자가 좋아하는 것을 넣어주면 좋은 일이 생길 것이라고 한다. 여기서 현자가 좋아하는 것은 솔론빵(ソロンパン)을 말한다. 이제 엘리베이터를 통해 7층으로 올라가 바로 옥상으로 가보자. 예상했던 대로 귀에 익은 넋빠진 기합소리가 들려온다.

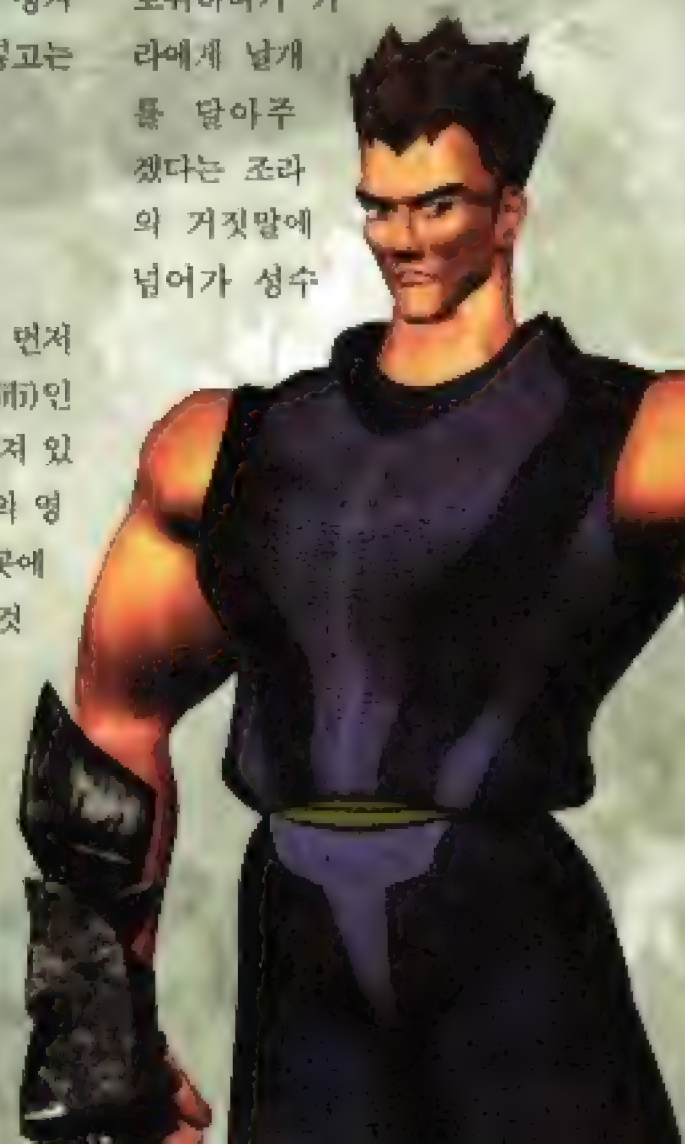
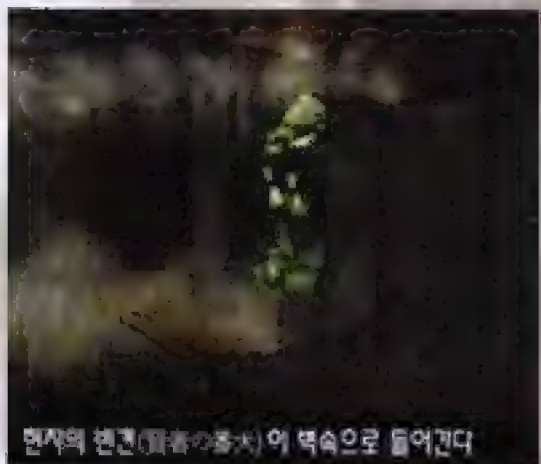
カーラ「グランタス！
わたしは、あんたのことが 憎くて、
いってるわけじゃないんだ。

실의에 빠진 그란타스

더이즈장로는 수를 지닌 일행을 거부하지만 가라가 보여주는 바이론의 오와(奧義)를 보자, 입당을 허락한다. 장로에게서 창세수의 묘목을 받아가지고 창세수를 부활시킬 수 있다는 천사의 광장으로 향하자. 밖으로 나와보면 아까 만났던 가젤이 일행의 앞을 가로막는다. 안개의 괴물에게 가족을 모두 잃어버린 그에게 남은 것은 오직 칼의 길뿐이므로 끝없는 싸움을 하기 위해서는 안개를 걷어내면 안된다는 것이다.

가젤을 쓰러뜨리면 갑자기 손가가 나타나 그를 데리고 사라

보스 가젤(ガゼール)

가젤의 통상공격은 그리 신통치 않지만 필살기인 성랑참아도(星狼斬牙刀)는 순간적으로 4HIT가량을 내며 상당한 타격을 준다. 하지만 위협적인 전체공격은 없으므로 회복만 신경써 준다면 기합→공격의 일반적인 전투포맷으로도 가볍게 쓰러뜨릴 수 있을 것이다.

진다. 솔론 지하에 있는 전사의 광장으로 가기 위해서는 1층부터 3층사이의 모든 방을 돌아다니며 8개의 상자에 모두 솔론빵을 넣어준 뒤, 컴퓨터실로 가면 된다. 솔론빵은 빵집과 경품교환소에서 구할 수 있다. 길이 열리면 컴퓨터에서 도먼 박사의 영상이 나타나는데 그는 용사의 광장을 안개와 그 사도로부터 지키기 위해 이러한 장치로 현자의 문을 봉인해 두었던 것이라고 한다.

현자의 현관(賢者の玄関)의 벽속으로 들어간다

용사의 광장에 도착하면 스위치를 움직여서 광장을 둘러싸고 있는 돌벽을 모두 내린 뒤, 아래로 내려가자. 그런데 일행이 창세수의 묘목을 심으려는 순간 또다시 손기가 나타나 가젤을 불러낸다. 가젤은 오직 수라의 길을 걷기 위해 손기가 제안한 변이체를 받아들이고 만 것이다.

보스

가젤(ガゼール) 변이체

변이체를 장착한 가젤은 전에 비해 훨씬 강력한 기술을 구사한다. 성당참공파(星[illegible]斬空波)는 개별공격인데다 위력도 약해 별로 걱정할 것이 없지만 진·성당참아도(真·星[illegible]斬牙刀)는 즉시에 일행을 빈사상태로 만들어 버린다. 도마티보다는 훨씬 쉽지만 여의치 않으면 러브포유(らぶふぉーゆー)작전으로 나가자.

가젤을 쓰러뜨리면 변이체는 사라지지만 가젤은 생명력이 다한 듯 그대로 운명하려고 한다. 일행은 가젤의 순수한 마음을 에너지로 하여 창세수에 생명력을 불어넣는다.

가젤은 자신의 유품으로 성수참아도를 일행에게 넘긴다. 그러나 성수참아도는 공격력은 대단히 높은 반면 반의 특기가 아니므로 행동 게이지를 많이 소모한다. 이제 여관에서 머물고 있는 솔황제 에토라8세를 만나러 가보자. 그는 도먼 박사의 전언이라며 '○○△×ㅁ'라는 암호 같은 것을 알려준다.

조라에게 솔의 황제

이제 창세수도 각성되었으니 다음 마을로 가기 전에 레가이어 최고의 오락도시인 솔의 곳곳을 둘러보도록 하자. 무기장 머슬파라다이스(マッスルパラダイス)에서는 싸움을 통해 상품을 탈 수 있는데 레벨별로 나오는 상품도 달라진다. 또한 디스코(ディスコ)에서는 댄스퀸 컨테스트에 참가할 수 있는데 여기에서 우승하면 신속의 목걸이(神速の首飾り)를 얻을 수 있다. 평균 400점이상만 나올 수 있도록 연습하면 될 것이다. 디스코 입장에 필요한 골드카드(ゴールドカード)는 경품교환소에서 코인과 교환하면 된다. 자재창고(資材倉庫)에서는 돈이 있다고 말해야만 안으로 들여보내주는데 두 번째 대답을 선택하면 된다. 이곳에서는 생명의 성배를 살 수 있는데 처음엔 90000G를 부르지만 40000G까지 깎아서 살 수 있다.

이외에도 많은 상품과 시설이 있지만 솔에는 언제든지 다시 와서 놀 수 있으므로 대충 둘러보았으면 이제 북동쪽의 부브골드를 향해 출발하자.

단순격투 보코스칸([illegible]ボコスカン), 단순격투의 달인이 되자!

이곳의 오락실에는 슬롯머신인 와일드선인 이외에도 단순격투 보코스칸이라는 대전게임이 설치되어 있다. 이는 말 그대로 단순격투로 패턴대로만 싸워주면 언제나 백전백승이다. 여기서 획득한 코인은 중요한 아이템과 교환할 수 있다. 경품중에는 솔론빵도 포함되어 있으므로 돈을 주고 구입하는 것보다 이곳에서 코인으로 교환하기를 권한다.

한편, 대공성에서는 조라가 데릴라 삼형제에게 무언가 지시를 내리고 있다. 조라는 아마도 데릴라 삼형제를 시켜 브리즈마 쪽에서 무슨 일을 꾸미고 있는 것 같다. 그런데 놀랍게도 그곳에는 손기의 얼굴이 보인다.

손기가 어째서 이곳에?

★부브골드(ブブゴルド)~도먼의 연구소(ドーマンの研究所)

협곡의 마을인 부브골드에 도착해 보면 어찌된 일인지 마을 전체가 온통 얼음으로 뒤덮여 있다. 그곳에 있는 세그루의 창세수도 완전히 얼어붙어 버려서 각성을 시도해 보아도 아무런 소용이 없다. 이곳에서 해결책이 없다고 판단한 일행은 다른 단서를 찾아보기로 한다.

얼어붙은 창세수

대화가 끝나면 부브골드를 나와 서쪽에 있는 도먼의 연구소로 가자. 도먼 박사는 일행의 신분을 확인하기 위해 암호를 말해보라고 한다.

입력창이 나오면 에토라 8세에게 전해들은 대로 '○○△×ㅁ'를 순서대로 눌러주면 된다. 이제 엘리베이터를 타고 올라가 맨 위층의 도먼 박사를 만나보자. 일행은 도먼에게 지금까지 있었던 모든 일들을 상세히 설명해주면서 도움을 청한다.

도먼 박사의 말에 따르면 니르보아 계곡의 브리즈마라는 수가 폭주하여 냉기를 내뿜고 있는데 시공폭탄의 열반전현상을 이용하면 쉽게 물리칠 수 있다고 한다. 하지만 시공폭탄을 만들기 위해서는 불의 방울(火のしずく)이 필요하다는데…, 시공폭탄을 만드는 법이 적혀있는 고문서의 내용을 보면 다음과 같다.

'불의 방울을 구하는 자는 수의 고향에서 꿈을 꾸어라! 꿈은 티그를 부르고 티그는 불의 방울을 가져다 줄 것이다'

티그는 아직 뭔지 잘 모르겠지만 수의 고향이란 울·메이스를 가리키는 말이라고 한다. 아래층으로 내려가면 도먼 박사의 복잡한 이야기를 잘 이해했는지 걱정된다며 도먼 부인이 일행에게 문제를 낸다. 이 문제들의 정답은 3번, 2번, 4번, 2번 순이다. 문제를 모두 맞추면 유적의 열쇠(いせきのかぎ)를 받을 수 있다. 이제 불의 방울을 얻으러 울·메이스로 가보자.

★울·메이스(ウル・メイス)

울·메이스는 연구소의 서쪽에 위치하고 있다. 울·메이스에 들어가 보면 한 가지 이상한 점이 눈에 띈다. 이곳에는 창세수가 없음에도 불구하고 안개가 침입하지 않고 있는 것이다. 아무래도 울·메이스에는 안개를 물리치는 힘이 있는 듯 하다. 잠시 후, 노아를 따라 들어가면 그곳에는 '채취인의 마음자세'라는 책이 있다. 그 책에는 해가 없는 동안에는 수의 채취를 금할 것과 울·메이스 측면에 있는 3개의 문에는 접근하지 말라는 내용이 적혀 있다. 이제 그곳을 나와 유적의 계단위로 올라가 보자. 일행이 기묘하게 생긴 유적을 보고 의아해하고 있으면 어디선가 희미한 목소리가 들려오는데 무슨 꿈을 꾸라는 이야기인 것 같다.

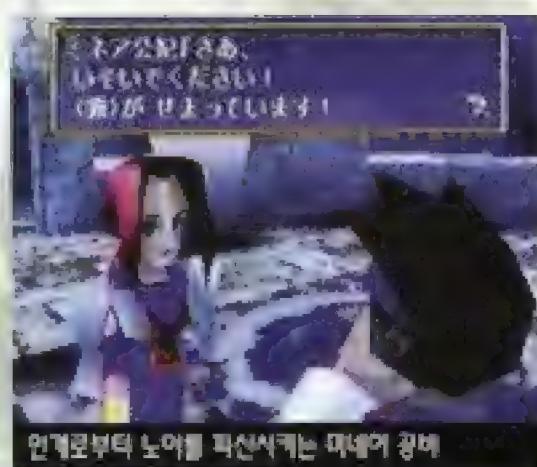
3개의 문이 열린다

유적 측면에 열린 문으로 들어가면 각자 꿈을 꾸는데 그곳에서 세 사람은 모두 자신의 꿈을 통해 마음 속 깊은

곳의 고민과 상처를 치유받고 희망과 용기를 얻게 된다.

벤을 구하려다 불구가 된 아버지

언계로부터 노아를 피신시키는 미네이 공비

시합에서 비겁한 수를 쓰는 손가

세 명이 모두 꿈을 꾸고 나와 보면 티그의 영혼이 완전히 그 모습을 드러내고 있다. 티그는 수도 인간도 아닌 수인(獣人)으로서 과거와 미래를 알리는 것이 그 사명이라고 한다. 우선 둘레의 티그와 대화를 나누어 보자. 그들이 말하는 내용은 다음과 같다.

'태초에 티그가 있었다. 티그는 모든 것이었다. 티그는 자신을 둘로 나누었다. 그것은 인간과 수이다. 티그는 세계도 둘로 나누었다. 인간의 세계와 수계(獣界)가 그것이다. 티그는 두 세계를 지키기 위해 인간의 세계에 열그루의 창세수를 두고 수계에 창세대수(創世大樹)를 두었다. 티그는 수계의 통치자로 수많은 수 가운데에 성수를 뽑아 특별한 능력을 부여했다. 인간의 시간으로 천년 전 티그의 눈을 피해 성수 루지가 음모를 꾸몄다. 루지는 인간에게 수를 주었다.

수의 힘은 인간의 욕망에 불을 붙여 인간의 세계는 혼란에 빠지게 되었다. 성수 루지의 음모를 안 티그는 루지를 영원의 감옥에 봉인하였다. 그러나 수와 함께 문명을 세워온 인간을 생각해서 인간의 세계에 제한된 수를 남겨주기로 했다. 안개는 사악한 루지의 숨결. 그러나 인간의 세계를 뒤덮는 안개를 만들어낸 것은 인간. 티그는 인간의 세계에 있는 창세수에 성수를 봉인했다. 그리고 그들에게 명했다. 언젠가 루지와 같은 사악한 의지가 나타났을 때 지혜로운 사람과 함께 세계를 구하라.'

이야기를 다 들었으면 가운데의 티그에게 말을 걸어 불의 방울을 얻도록 하자.

불의 방울을 손에 넣었다.

불의 방울을 가지고 계단을 내려오려 하면 갑자기 땅이 흔들린다. 일행의 성수는 흉악한 변이체 자가노트가 다가오고 있다고 말한다.

흉수(凶獸) 자가노트의 습격

숲속에서 갑자기 나타난 자가노트의 공격으로 윰·메이스는 완전히 파괴되어 버린다. 잠시 후, 그곳에서 카라를 만날 수 있는데 그녀는 부브골드의 창세수를 각성시켜주면 자신이 가지고 있는 성수란을 넘겨주겠다는 말을 남기고 사라진다. 이제 불의 방울을 얻었으니 도먼 박사에게로 가보자.

★도먼의 연구소(ドーマンの研究所)

도먼의 연구소로 돌아온 일행. 이제서야 안 일이지만 일행이 타고 오르내리던 엘리베이터는 인부들의 힘으로 움직이는 것이었다(참 불공평한 세상이다). 도먼에게 불의 방울을 가져다주면 즉시 시공폭탄을 만드는 작업에 들어간다.

왠지 불안해 보인다

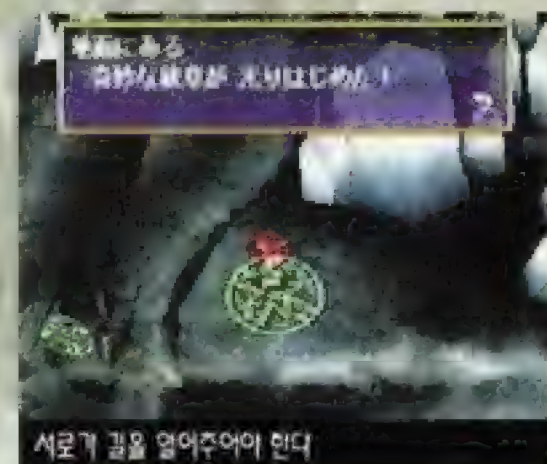
박사는 완성된 시공폭탄 4개를 건네주며 1개는 계곡의 입구를 여는데 사용하고 나머지 3개는 브리즈마에게 쓰라고 하는데 반드시 3개를 동시에 폭발시키지 않으면 안된다고 한다. 설명이 끝나고 밑으로 내려가면 아니나 다를까 도먼 부인이 일행에게 또다시 질문을 한다.

정답은 4번, 3번, 1번, 4번 순이다. 문제를 모두 맞추면 회복의 과실, 지혜의 과실을 각각 5개씩 준다. 회복과 아이템 정비 등 모든 준비가 끝났으면 니르보아 계곡으로 향하자.

★니르보아 계곡(ニルボア渓谷)

니르보아 계곡에 들어가 보면 박사의 말대로 입구가 얼음으로 꽉 막혀 있다. 가라가 폭탄을 설치하고 스위치를 누른 후, 달려오면서 둘을 세는데 그때는 이미 폭탄은 터져 시공폭풍이 몰려오고 있었다. 아무래도 폭탄의 폭발시간은 믿을 게 못되는 듯하다. 이제 열린 입구를 통해 안으로 들어가자. 니르보아 계곡 산정에서는 손족 사람들이 대공성 공격에 대해 이야기하고 있다. 일행을 발견하고 날아가는 손족. 대화가 끝나면 아래쪽의 동굴로 들어가 보자.

여기서부터는 세갈래로 나뉘어 각자 진행해야 한다. 캐릭터의 변경 버튼은 □버튼이다. 먼저 반을 막다른 곳까지 보내놓는다. 막힌 부분을 밀 것인지 물어오지만 지금은 밀어도 소용이 없으니 일단 □버튼을 눌러 노아 쪽으로 변경하자. 노아를 절벽앞에 있는 문장위에 올려놓으면 문장에 빛이 들어올 것이다.

서로가 길을 열어주어야 한다

그 상태에서 다시 가라로 조작을 전환한 뒤, 실드가 있는 곳까지 진행해놓자. 이제 반으로 돌아와 앞에 있는 기둥을 밀면 노아가 지나갈 수 있는 다리가 생긴다. 노아로 전환해서 다리를 건너가면 동굴벽에 실드 조작반이 있다. 레버를 밀어 실드를 제거한 뒤, 가라로 넘어가자. 실드를 지나 통로를 따라가다 보면 옆에 얼음 덩어리가 있는데 이를 밀어 떨어뜨리자. 이제 세 명 모두 폭탄설치 장소까지 갈 수 있을 것이다. 일행이 모두 브리즈마가 있는 곳에 도착한 뒤, 폭탄을 설치하려고 하면 데릴라 삼형제가 나타나 싸움을 걸어온다.

언제 봐도 엉성한 데릴라 삼형제의 포즈

여기서는 삼형제와 1대1로 대결을 벌여야 하므로 상대의 특색에 맞춰 장비를 바꿔주어야 한다. 가진 액세서리를 총동원해서 반은 공격력과 HP, 노아와 가라는 방어력을 높여주는 것이 유리하다.

데릴라 삼형제를 모두 쓰러뜨린 뒤, 일행은 다시 폭파를 시도하지만

브리즈마와 합체하는 데릴라 3형제

보스

체·데릴라(チェ・デリラ)

체·데릴라는 힘이 강한 대신 스피드가 거의 없다. 그러므로 가라의 화려한 필살기들을 난무하면서 전투를 압도해 나가자. 넘어졌을 때 처음 휘청거린 다음 턴에는 엄청난 위력의 고자스·메가톤브레스(ゴジャス・メガトンブレス)를 사용하므로 기합을 사용해 막아내도록 하자. 그리고 항상 HP가 1000이래로 내려가기 전에 회복을 하면서 공격을 받아낼 수 있는 여력을 남겨두는 것이 좋다. 체·데릴라를 쓰러뜨리면 번개의 오의서 3(雷の奥義書3)을 얻을 수 있다.

루·데릴라(ギ・デリラ)

루·데릴라는 스피드의 여왕인만큼 히트수가 상당히 올라갈 것이다. 하지만 체력이 약하므로 그리 걱정할 것은 없다. 기합으로 행동 게이지를 올린 뒤, 최대한의 필살기를 퍼부어 주자. 루·데릴라를 쓰러뜨리면 바람의 오의서 3(風の奥義書3)을 얻을 수 있다.

기·데릴라(ギ・デリラ)

데릴라 형제의 맏이인 기·데릴라는 가장 균형이 잡혀 있는 반면 가장 특색이 없는 적이기도 하다. 그는 홍연승염참(紅蓮昇炎斬)이라는 기술을 사용하는데 화속성 방어 액세서리가 있으면 여유있게 받아낼 수 있을 것이다. 레벨 30정도면 쉽게 공략이 가능하다. 기·데릴라를 쓰러뜨리면 불꽃의 오의서 3(炎の奥義書3)을 얻을 수 있다.

제시간에 터지는 폭탄은 하나도 없어서 결국 작전은 실패하고 만다.

한편 밑으로 떨어진 데릴라 삼형제는 브리즈마와 합체 한 후, 자폭하여 그 엄에너지로 카리스토 왕국을 잿더미로 만들려고 한다. 자폭을 막기 위해서는 브리즈마를 조종하고 있는 데릴라 삼형제를 완전히 없애버리는 방법밖에는 없다고 한다.

보스

브리즈마(プリズマ)

전투가 시작되면 화면상단에 자폭까지 남은 턴수와 브리즈마의 HP 남은 양이 표시된다. 브리즈마는 각종 속성을 총동원해서 공격해오지만 모든 것을 무시하고 필살기를 이용한 공격에만 전념하자. 운이 없어서 한 두명이 기절하더라도 2, 3턴 안에는 쓰러뜨릴 수 있을 것이다.

브리즈마를 쓰러뜨리면 오랜 세월동안 몸안에 품고 있던 연기가 방출되어 일대의 한기는 사라지고 얼어붙었던 부브골드도 다시 원래의 모습으로 돌아간다. 이제 창세수가 있는 부브골드로 향하자.

★부브골드(ブブゴルド)

부브골드에 도착한 일행은 각자 하나씩 창세수를 각성시킨다. 각성이 끝나고 마을로 내려가려고 하면 그동안 일행의 행동을 지켜보고 있던 카라가 모습을 드러낸다. 노아는 고향을 돌려주었으니 약속대로 성수란을 달라고 하지만 카라는 아직 자신의 시간은 돌아오지 않았다며 잠시 혼자 있게 해달라고 한다. 잠시 후, 그녀는 일행에게 지난 시절 처음 만났을 때 자신의 곡을 듣고 그란타스가 적어주었다는 악보를 건네주면서 그란타스에게 그 곡을 들려달라고 부탁한다.

카라의 사랑은 과연…

★술(ソル)

악보를 가지고 그란타스가 있는 술집으로 가자. 그란타스에게 말을 걸어보지만 그는 악보를 쳐다보려고도 하지 않는다. 피아노를 치고 있는 사람에게 악보를 주고 연주해 달라고 하자. 잠시 후 손족 청년 그란타스와 아름다운 처녀 카라의 만남이 있었던 그날의 멜로디가 피아노의 선율을 타고 은은하게 울려 퍼진다. 그란타스는 그 곡을 듣고 지난 날의 기억을 다시 떠올리며 카라를 향한 사랑의 용기를 얻는다. 그리고는 카라가 기다리고 있는 부브골드를 향해 달려간다.

사랑의 힘은 위대하다(?)

★부브골드(ブブゴルド)

그란타스, 카라 두사람이 오래간만에 한참 분위기를 잡고 있는데 노아가 갑자기 문을 박차고 들어와 휘젓는다. 그란타스는 일행에게 자신의 과거에 대한 이야기를 모두 설명해준다. 그란타스가 손족이었다는 사실을 알게 된 가라가 손족과 만날 수 있는 방법이 없겠느냐고 묻자, 그란타스는 손족간의 호출도구인 손의 피리(ソーンの笛)를 주면서 디네산 정상에서 이 피리를 불면 된다고 한다. 카라도 자신에게는 필요없는 것이라며 빛의 성수란을 일행에게 건네준다.

잃어버린 시간을 되찾은 두사람

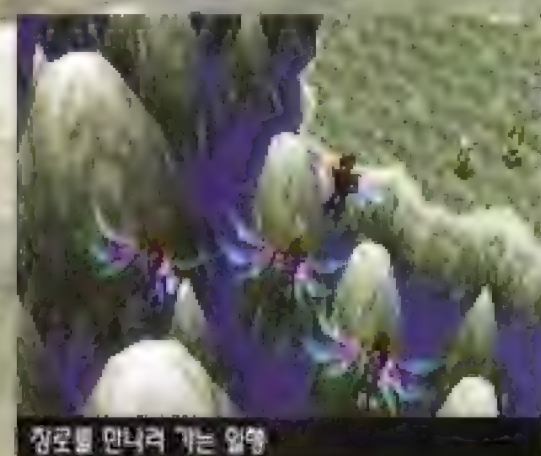
낚시터(釣り場), 포인트를 모아 귀중한 아이템과 교환한다

부브골드 부근에는 두 번째 낚시터가 있다. 이제 게임도 거의 중반에 접어들고 있으니 이즘에서 낚시나 하면서 망중한을 즐겨보는 것도 괜찮을 것이다. 낚시를 하기 위해서는 낚싯대와 루어(ルアー)가 필요한데 루어에는 무거운 것(重いルアー), 보통 것(普通のルアー), 가벼운 것(軽いルアー)이 있으며 무게에 따라 수심과 잡히는 고기가 달라진다. 아직 낚시대를 장만하지 못했다면 니르보아 계곡을 클리어한 후, 도먼박사의 연구소에서 구할 수 있는 '전설의 낚싯대(伝説の釣竿)'를 가져다가 사용하면 된다.

전설의 낚싯대를 사용하면 수심이 10m에 고정되고 비거리도 향상된다. 만일 잡기 어려운 물고기를 낚고 싶다면 다음과 같은 방법을 한번 시도해 보기 바란다. 우선 낚시줄을 35m전후까지 멀리 던진 다음, □와 ○버튼을 번갈아 연타하면서 조금씩 끌어당겨 보자. 그러면 십중팔구 HIT! 표시가 나오면서 물고기가 걸릴 것이다. 그 다음에는 Tension이 가득 차지 않게 주의하면서 좌우로 고기를 끌어당기면 OK! 후그도리안(フグドリアン)같은 희귀어(?)도 잡고 싶은 만큼 얼마 잡을 수 있을 것이다. 고기를 잡아 포인트가 쌓이면 이를 각종 아이템과 교환할 수 있다.

별로 먹고 싶지 않은 물고기(?)

★디네산(ディーネ山)~손의 캠프(ソーンのキャンプ)

손족의 성지(聖地) 디네산은 부브골드에서 북쪽으로 조금 올라가 서쪽으로 쭉 가면 나온다. 이곳에 들어가기 위해서는 손족의 징표가 필요한데 일행은 손의 피리를 가지고 왔기 때문에 문이 자동적으로 열릴 것이다. 산 정에 올라가 피리를 불면 어디선가 손족 사람들이 순식간에 날아오지만 그들의 리더인 렉터스는 피리를 분 사람이 지상의 인간인 것을 알고 그냥 돌아가려고 한다. 하지만 서로가 안개와 그 사도에 대항하여 싸우고 있다는 점에서 의견을 같이 하고 장로에게 의견을 묻기 위해 일행을 일단 손족의 캠프로 데려가기로 한다.

장로를 만나러 가는 일행

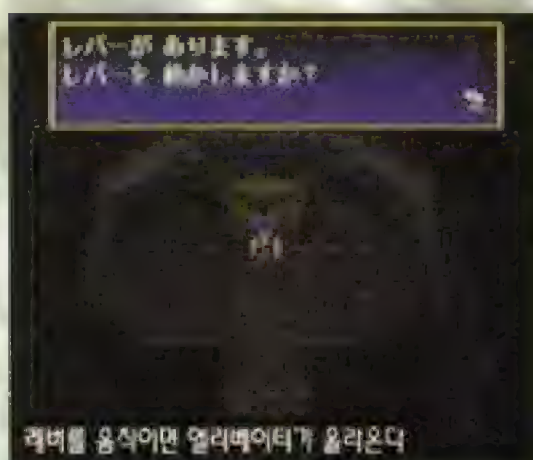
캠프에 도착하면 마을 북쪽에 있는 렉터스 장로의 집으로 가보자. 장로는 성수의 힘이라면 조라를 물리칠 수 있을 것이라며 힘을 빌려주겠다고 한다. 대화가 끝나고 다시 렉터스에게 말을

대공성을 향하여~

PLAY STATION

걸면 손족들이 대공성으로 일행을 데려다 준다. 대공성에는 강적이 많으므로 도구점에서 회복아이템과 탈출 아이템을 충분히 준비하는 것이 좋을 것이다.

★조라의 대공성(ゾラの大空城)

손족사람들은 밖에서 기다리기로 하고 일행은 안으로 들어간다. 길이 복잡해 보이지만 결국 통하는 길은 하나밖에 없으므로 아이템을 모두 챙기면서 나아가면 된다. 다만 길을 대강이라도 익혀두면 나중에 좀 수월하게 진행할 수 있을 것이다.

레버를 움직이면 엘리베이터가 올라온다

가로복도에 있는 방에서는 공격시 적의 아이템을 훔칠 수 있는 사신의 상(邪神の像)을 얻을 수 있다. 그곳에서 모퉁이를 돌아 왼쪽의 관을 통해 들어가 보면 암수프에라(闇獣プエラ) 한 마리가 동력장치를 지키고 있다. 프에라를 해치우고 레버를 움직인 뒤, 계속 진행하자. 조금 가다보면 사람을 짓여누르는 무서운 장치가 있는 방에서 익인비첩(翼人秘帖)이라는 책을 얻을 수 있다.

세이브 포인트에서 저장을 한 뒤, 조라의 방 입구까지 가면 암수프에라 두 마리가 문 앞을 지키고 있을 것이다. 프에라는 데스·게임이라는 위험한 카드놀이를 하는데 양쪽 대미지, 우리 편 사망, 양쪽 회복, 프에라 사망 카드 중 하나를 골라야 한다. 주의깊게 관찰하면 카드 섞는 것을 눈으로 따라잡을 수 있을 것이다.

보스보다 더 무서운 놀이다

프에라를 해치운 뒤, 양옆의 레버를 올려서 문이 열리면 조라의 방으로 들어가자. 그러나 조라는 그곳에 없으며 다만 어디선가 거대한 기계가 움직이는 소리만이 들릴 뿐이다. 잠시 후 성밖에서 조라가 오는 모습이 보인다. 조라가 오고 있는 것을 모르는 일행은 안개의 소가 있는 곳으로 들어가려고 하지만 문이 잠겨 있어서 들어가지 못한다. 조라의 방을 나서려 하면 들어오던 조라와 마주치게 된다.

보스

조라

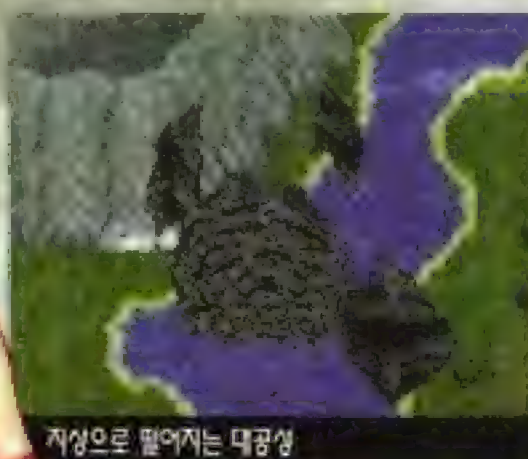
조라는 다크니스 타이푼(ダークネスタイフーン)이라는 강력한 전체공격 기술을 사용하는데 바람속성 방어 액세서리를 갖고 있으면 문제없이 버틸 수 있을 것이다. 조라는 공중에 떠 있기 때문에 하단공격은 잘 통하지 않는다. 따라서 필살기를 사용할 때도 주로 상단차기와 양손을 이용한 기술을 선택하는 것이 좋다. 소환은 불, 번개, 바람 등의 속성 보다는 어둠이나 땅 등이 효과적이다.

조라의 다크니스 타이푼

노아가 조라에게 그란타스를 속여서 빼앗은 성수란을 내놓으라고 하자, 그녀는 조금 충격적인 이야기를 한다. 성수란은 벌써 오래 전에 안개의 소의 핵심부품으로 사용해버렸다는 것이다. 안개를 만들어 내는 것은 결국 성수. 그 때문에 일행의 성수들은 안개의 소에서 나왔던 그 존재에 대해 언급을 회피하고 있었던 것이다.

이때 갑자기 나타나는 손기. 그는 문을 부수고 들어가 스스로 안개의 소를 파괴하더니 조라마저 잿가루로 만들어 버린다. 조라는 일행을 끌어들이기 위한 미끼, 즉 희생양이었고 이 대공성은 일행과 함께 묻어버리기 위한 거대한 덫이었던 것이다. 동력원인 안개의 소가 사라진 지금 대공성은 지상을 향해 떨어지고 있다. 손기가 사라지고 나면 지금까지 왔던 길을 가능한 한 빨리 되돌아 나가야 한다. 들어올 때 길을 대충 기억해 두었다면 시간은 넉넉할 것이다.

추돌까지 남은 시간은 6분!

죽을 힘을 다해 성밖으로 나온 일행. 그러나 기다리겠다던 손족은 그곳에 없었다. 점점 더 맹렬한 스피드로 추락하는 대공성. 일행이 더이상 견디지 못하고 공중으로 날아가려는 순간 렉터스의 목소리가 들려온다. 죽음의 문턱에서 일행을 구해내는 렉터스와 그 동료들. 그들은 수의 피콜 때문에 대공성 주변을 선회할 수 밖에 없었다고 하며 약속을 지키지 못한 것에 대해 사과한다.

지상으로 떨어지는 대공성

★손의 캠프(ソーンのキャンプ)

손의 캠프로 돌아와 장로와 이야기하는 일행. 대공성에 있는 안개의 소는 사라졌지만 손기의 말에 의하면 대공성은 그저 일행을 죽이기 위한 덫에 불과한 것이다. 그렇다면 카리스토 황국의 안개를 만들어 내고 있는 진짜 근원지는 어디인가? 렉터스 장로는 그동안 사람들을 시켜 그것에 대해 조사를 해보았는데 그 결과 마지막 안개의 소는 카리스토 북부산맥의 산속에 위치해 있었다고 한다. 대화가 끝나고 마을 광장의 렉터스에게 말을 걸면 카리스토 북부산맥의 콘크람까지 데려다 준다.

콘크람을 향해 떠나는 일행

★콘크람(コンクラム)

콘크람에 들어가 보면 바닥과 건물의 잔해 같은 것들이 모두 숨을 쉬는 듯 움직이고 있다. 앞에는 벽속에 사람이 반쯤 묻혀있는 모습이 보인다. 이곳 콘크람은 건물이나 사람 모두가 거대한 변이체와 일체화되어 있는 것이다. 오즈마의 말에 따르면 북쪽의 안개의 소에서 나오는 짙은 안개로 인해 변이체가 비정상적으로 성장한 것이라고 한다. 정말 기분나쁜 곳이지만 이곳에 노아의 양친이 있다고 하니 일단 안으로 들어가 보자. 위층으로 올라가 보면 노아와 어머니 미네아 공비를 만날 수 있다. 그러나 이미 미네아 공비는 변이체에 의해 반쯤 흡수되어 앞조차 볼 수 없는 상태이다.

노아와 어머니의 재회

가라가 미네아 공비에게 그녀를 구할 수 있는 방법을 묻자, 짓초의 절대 요새에 있는 안개의 소를 파괴하면 된다고 한다. 하지만 요새의 입구를 막

고 있는 고대 물질을 깨뜨리기 위해서는 네메시스의 구슬(ネメシスの玉)이 필요한데 안타깝게도 네메시스의 구슬은 이미 이 세상에 없다고 한다. 하지만 단 하나, 짐승의 불꽃(獣の炎)을 이용해서 과거의 콘크람을 방문하면 구할 수 있을 지도 모른다고 한다. 대화가 끝나면 계단을 내려와 왼쪽의 통로를 따라 지하로 내려가 보자. 그곳에는 노아의 아버지 네뷰라대공이 있는데 그 역시 노아의 모습을 볼 수 없다고 한다. 네뷰라에게서 짐승의 불꽃을 받았으면 다시 미네아가 있던 방의 오른쪽 문으로 들어가 보자. 거울 양옆의 횃불에 불을 붙이면 과거로의 문이 열리게 된다.

이곳이 과거로 통하는 문

★과거의 콘크람 (コンクラム(過去))

아직 안개가 없었던 시절의 콘크람. 당시 콘크람과 솔은 전쟁중이었고 노아는 아직 세상에 나오지도 않은 상태였다. 기왕 과거로 왔으니 성의 이곳 저곳을 둘러보자. 지금까지 일행이 싸워온 데릴라, 조라 같은 적들은 모두 대공에게 충성을 바치던 신하들이었다. 그런데 제트나 도하티 같은 사람들은 이때부터 아무래도 조금 위험한 생각을 가지고 있었던 듯 하다.

데릴라 삼형제가 네뷰라 대공의 친위대(?)

이야기를 들어보면 내일은 획기적인 신병기를 처음 선보이는 날이라고 한다. 마을 광장에는 커다란 실험장치가 설치되어 있는 것이 보인다. 사람들은 그 신병기가 전쟁을 종식시켜주리라 생각하고 많은 기대를 하고 있는 것 같다. 과거의 콘크람을 대충 둘러보았으면 이제 여관에 가서 잠을 자도록 하자.

다음 날, 일어나 보면 광장에서 신병기의 시연회가 열리고 있다. 그런데 네뷰라 대공의 아들 코트가 완성했다는 그 병기의 이름이 놀랍게도 안개였다. 그것은 수계와 연결된 관에서 흘러나오는 기체를 이용해 수의 능력을 비약적으로 향상시키는 장치라고 한다. 잠시 후, 한 병사가 실험장치에 들어가고 지하의 실험실에서 안개를 올려보내는데 갑자기 기계가 폭주하기 시작한다. 결국 기계는 폭발하고 짙은 안개가 흘러나와 사람들이 수의 괴물로 변하면서 일대는 아수라장이 되고 만다.

폭주하는 신병기

대화가 끝나면 실험실이 있는 성의 지하로 가보자. 그러나 성수의 힘으로는 이 원시적인 안개의 소를 멈출 수 없다고 한다. 일행은 직접 이 수계와의 연결통로를 통해 루지의 탑에 가기로 한다. 루지의 탑에 일단 들어가면 루지를 쓰러뜨리기 전에는 돌아올 수 없으므로 전투 준비는 확실히 해두는 것이 좋다. 만일을 대비해서 옆에 있는 세이브 포인트에서 저장을 해두자.

루지의 탑을 향해~

★루지의 탑(ルージの塔)

이곳에서는 바닥에 있는 문장 같은 것을 통해 이동하게 되는데 두 가지 점만 명심하면 쉽게 넘어갈 수 있다. 첫 번째는 주변이 움직이지 않고 조용히 있을 때 이동하라는 것이고 두 번째는 옆으로 나있는 문을 빠뜨리지 말고 잘 보라는 것이다. 주변이 살아 움직일 때 문장을 통해 이동하면 같은 길을 계속 돌게 되기 때문이다. 중간에 세키아스나 갈바누스 같은 괴물들이 나오지만 지금까지 진행했다면 간단히 처리할 수 있을 것이다. 괴물들을 전부 처리하고 커다란 문장을 통해 다음 층으로 넘어가면 된다.

괴물을 처치하면 문이 열린다

이곳에 있는 아이템들은 그리 중요하지 않으므로 굳이 다 열어보려고 애쓰지 말자. 마지막 층에 다다르면 수의 원형을 그대로 가지고 있는 루지가 나타난다.

보스 루지(ルージ)

루지는 수시로 속성을 바꾸기 때문에 공격을 한번 받아낸 다음 속성을 파악하는 수밖에 없으며 그 위력도 일행을 몰살시키기에 충분하므로 각 속성별 방어 액세서리를 가능한 전부 장비하고 있어야 한다. 일단 속성을 파악한 후, 소환과 필살기를 병행하는데 특기에 맞게 반은 불과 땅, 노아는 물과 바람, 가라는 빛과 번개 공격을 맡는다. 회복은 광수(光獣)와 상성이 좋은 게리기 하브나 스푼을 소환하도록 하자. 또한 루지는 공중에 떠 있기 때문에 약한 공격은 소용이 없으므로 필살기의 사용을 고려해야 한다

루지를 해치우면 일행은 성수의 힘으로 다시 과거의 콘크람으로 돌아가게 된다.

★과거의 콘크람 (コンクラム(過去))

네뷰라 대공은 안개의 위험성을 알고 코트와 짓츠에게 더이상의 연구를 그만둘 것을 명한다. 하지만 코트는 자신의 야망을 결코 포기하지 않을 듯 하다.

코트와 통해 있는 자 수는!?

네뷰라 대공은 코트의 반대에도 불구하고 콘크람을 구한 일행에게 네메시스의 구슬을 흔쾌히 건네준다. 이제 오른쪽 방의 거울을 통해 다시 현재의 콘크람으로 돌아가자. 노아는 코트가 자신의 오라버니였다는 사실에 마음이 조금 혼란한 모양이다. 한편, 코트는 사고당시 채취해둔 안개의 표본을 이용해 절대요새에 인공적인 안개발생 장치를 만들고 그 안개의 기술과 금단의 수 자가노트를 접목시킬 것을 계획한다.

★콘크람(コンクラム)

미네아는 일행에게 그 후의 일들에 대해 설명해준다. 사고 이후 콘크람에는 두 개의 수가 남았는데 하나는 변이체로 개조되어 안개와 함께 성장, 현재와 같이 콘크람을 뒤덮어 버렸다고 한다. 다른 하나는 인간의 지능을 비약적으로 증대시켜주는 힘을 가진 것으로 그것이 코트의 야망을 단숨에 이룰 수 있게 해 준 것이다. 마침내 코트는 안개의 힘을 이용해 변이체를 마음대로 만들어 낼 수 있게 되었는데 네뷰라와 미네아가 이를 눈치챘을 때는 이미 손을 쓸 수가 없었다고 한다. 이제 마지막 안개의 소가 있는 짓츠의 절대요새로 향하자.

★짓츠의 절대요새 (ジッツの絶對要塞)

요새에 도착하면 노아가 네메시스

의 구슬로 입구를 막고 있는 지옥문을 없애버린다. 입구 안의 샘에서는 체력을 회복할 수 있다. 세이브 포인트에서 저장을 한 뒤, 내부로 들어가자. 안으로 들어가 보면 위쪽의 관에서 안개가 쏟아지고 있는데 그 안개의 호수 속에는 놀랍게도 자가노트가 잠들어 있다. 계속해서 가다보면 움직이는 발판을 타고 건너가는 곳이 있는데 위쪽의 방에 있는 레버로 방향을 조정할 수 있다. 먼저 오른쪽의 레버를 당긴 후, 아이템을 얻고 나오자. 이곳에 있는 상자에는 상당히 강력한 무기가 많이 나오므로 전부 열어보도록 하자.

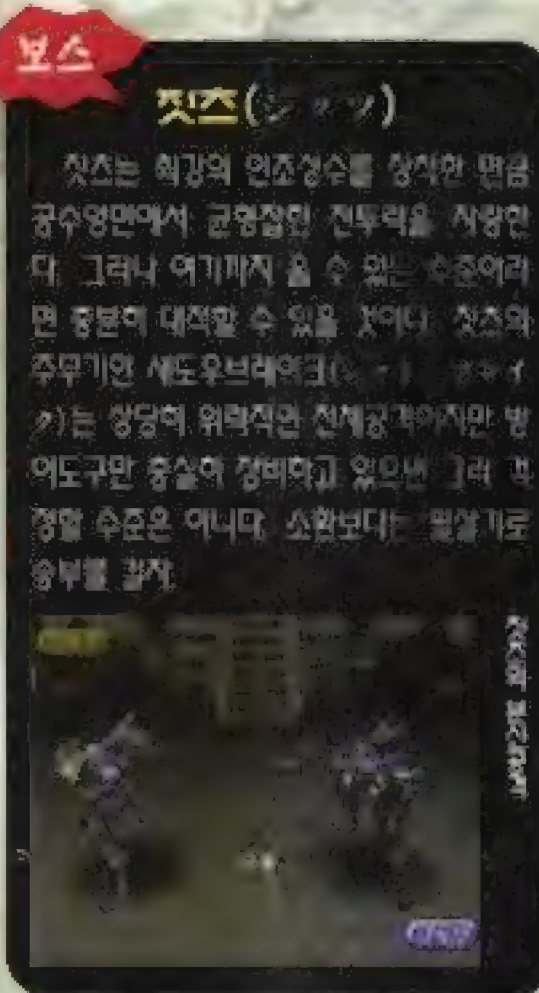
레버를 움직이면 방향이 바뀐다

다시 방으로 돌아와 왼쪽의 레버를 당기고 내려가려고 하면 짓츠가 나타난다. 짓츠는 심안(心眼)으로 일행의 마음속을 엿보고는 과거의 콘크람에서 만났던 것을 기억해낸다. 그는 한 조성수로 그때 당시와는 비교도 안될 만큼 훨씬 강력한 안개의 소를 만들어 냈다고 한다.

보스

짓츠(ジッツ)

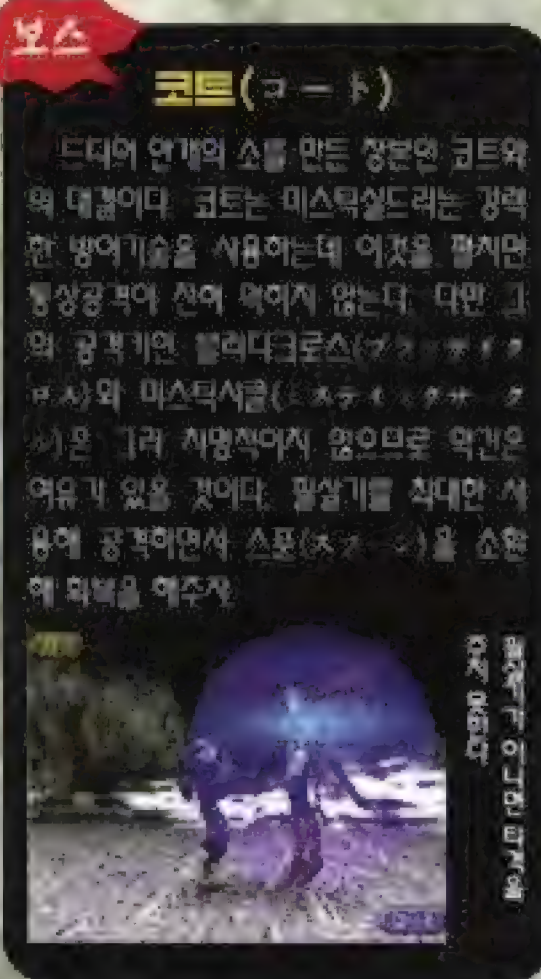
짓츠는 최강의 인조정수를 장착한 맨끔 공수양면에서 균형잡힌 전투력을 자랑한다. 그러나 여기까지 올 수 있는 수준이라면 충분히 대적할 수 있을 것이다. 짓츠의 주무기인 섀도우브레이크(シャドウブレイク)는 상당히 위력적인 전체공격이지만 방어도구만 충실히 장비하고 있으면 그리 걱정할 수준은 아니다. 소환보다는 필살기로 승부를 걸자.

짓츠의 분신공격

짓츠가 사라지면 다시 왼쪽의 레버를 당긴 후, 움직이는 발판을 타고 통로를 지나 계속 위로 올라가자. 엘리베이터를 타고 올라가면 안개의 소가 있는 방이 나온다. 일행은 힘을 합쳐 안개의 소를 파괴하려 하지만 갑자기 노아가 충격을 받으며 쓰러진다. 노아의 오빠인 코트가 텔레파시를 보내고 있었던 것이다.

보스

코트(コート)

드디어 안개의 소를 만든 장본인 코트와의 대결이다. 코트는 미스틱실드라는 강력한 방어기술을 사용하는데 이것을 펼치면 통상공격이 전혀 먹히지 않는다. 다만 그의 공격기인 블러디크로스(ブラッディクロス)와 미스틱서클(ミスティックサークル)은 그리 치명적이지 않으므로 약간은 여유가 있을 것이다. 필살기를 최대한 사용해 공격하면서 스포(スポー)를 소환해 회복을 해주자.

필살기가 아니면 타격을 주지 못한다

코트와 안개의 소는 하나의 생명으로 이어져 있기 때문에 코트를 쓰러뜨리자, 안개의 소도 힘을 잃고 무너져 내리기 시작한다. 이제 요새가 무너지기 전에 서둘러 탈출해야 한다. 남은 시간은 불과 30여초. 그런데 엎친데 덮친 격으로 출구마저 무너져 내린다.

남은 시간은 점점 줄어드는데…. 그러나 당황할 필요는 없다. 일행에게는 던전 탈출 아이템인 '빛의 문'이 있기 때문이다. 그런데 일행이 빛의

이런 곳에서 죽고 싶진 않아!

문으로 나온 곳은 요새 밖이 아니었다. 폭풍에 밀려 관을 타고 밖으로 나와 보면 어찌된 일인지 카라가 그곳에 와 있다. 그리고 잠시 후, 하늘에서 내려와 카라옆에 선 사람은 등에 수의 날개를 달고 있는 그란타스였다. 장로가 마침내 그란타스를 용서한 것이다. 두사람은 일행이 마음에 걸려 밖에서 요새를 지켜보고 있었다고 한다. 그란타스는 곧 날개를 반납하고 지상의 인간으로서 살아갈 것이라고 한다.

행복해 보이는 두사람

이제 노아의 양친이 있는 콘크람으로 돌아가 보자. 그러나 그곳에 콘크람은 이미 존재하지 않았다. 안개가 없어진 지금 안개의 힘에 의해 비정상적으로 성장했던 변이체는 콘크람과 함께 그대로 죽어버린 것이다. 노아의 양친은 그렇게 될 것을 알고 있었지만 노아의 마음이 흔들릴 것을 우려해 일부러 말해주지 않았던 것이다. 오열하는 노아의 마음을 알아주기라도 하는 듯 생명을 잃은 콘크람의 유해 위로 차가운 빗물이 떨어지기 시작한다.

콘크람의 최후

최종국면(最終局面)

★림 · 엘름(リム・エルム)

이제 레가이어에서 안개는 사라졌다. 림 · 엘름에도 평화가 돌아와 사람들은 마을의 재건에 힘을 모으기 시작한다.

활기를 되찾은 림 · 엘름

메이의 집에 가보면 에이미와 메이가 반갑게 맞아준다. 메이는 앞으로 재봉사 일을 할 생각이라고 한다. 가라는 마을의 창새수 앞에서 무언가 심각하게 생각에 잠겨 있다. 그렇다! 아직 위협이 완전히 사라진 것은 아니다. 코트와 자가노트를 해치웠다고는 하지만 손기는 행방불명인 채로 남아있다. 촌장의 집에서는 노아가 양친을 잃은 슬픔에 몹시 혼란해하고 있다. 그런데 잠시 후, 한 아이가 반과 노아에게 충격적인 말을 전한다. 일행을 찾아온 손님이 있는데 그 이름이 손기라는 것이다. 노아는 분노를 참지 못하고 바로 뛰쳐나간다. 뒤를 따라가 보면 정말로 손기가 림 · 엘름에 와 있는 것을 볼 수 있다.

손기가 이곳에 나타난 이유는!?

가라: 손기! 네 녀석이 어째서 이곳에 있는 거지!?

노아: 손기, 너 나쁜 짓하러 온 거지!?

손기: 하하하하하…. 일부러 축하해주러 왔는데 무슨 인사가 그렇지?

> 선택문
> 1. 손기! 림 · 엘름에서 사라져라!
> 2. 손기! 마음을 고쳐먹었는가?

손기: 뭐!? 마음을 고쳐먹었느냐고! 나는 나야!! 어느 순간에나 자신에게 정직하게 살아왔을 뿐이라고! 조금 전에도 어렸을 때부터 친구인 가라에 대해서 얘기하고 있

던 참이야.

가라: 손기…. 네가 자존심이 강하다는 것은 알고 있다. 솔직하게 사과하는 게 어렵다는 것은 알지만….

노아: 그래 맞아! 미안하다고! 손기! 미안하다고 하는 거야!

손기: 하하하하. 사과하라는 건가! 이 몸에게 사과를 하라고!? 하하하하하…. 얼빠진 놈들은 아무리 해도 어쩔 수가 없군! 가라! 잘 봐라!

손기는 갑자기 사람들을 공격해 무력화시킨다.

가라: 손기! 어쩔 셈이냐!

손기: 안심해라! 죽인 것은 아니니까. 손에 사정을 좀 두었지! 죽여버리게 되면 자가노트의 영양분이 되지 못하니까 말이다.

가라: 자가노트!? 아니 어떻게!? 자가노트는 코트와 함께 죽었을텐데!

손기: 가라, 너도 정말 둔감하구나! 자가노트는 수를 개량한 변이체! 수라는 것은 본래 사람과 합체해서 힘을 발휘하는 존재다! 그렇다면 누구와 합체했다고 생각하나!?

노아: !! 오, 오빠!?

가라: 코트!?

손기: 그렇다! 너희들도 조금은 똑똑해진 것 같군 그래. 귀를 기울여 봐라. 자가노트는 이미 바로 근처까지 와있다!

가라: 손기! 네가 미워하고 있는 것은 내가 아니냐? 그렇다면 나를 죽여라! 림·엘름 사람들은 관계없으니 다치게 하지마라!

손기: 가라, 착각하지마라! 이제 너따위는 아무래도 좋다! 나! 나야말로 인제 세계의 제왕! 새로운 세계의 지배자인 것이다!!

가라: 손기, 네 놈은 어디까지 타락해야 성이 풀리겠느냐.

메타: 반, 자가노트가 왔습니다!

오즈마: 가라, 이미 도망칠 시간은 없어요!

템마: 노아 집중해라!

세 성수는 힘을 합쳐 보호막을 형성한다.

손기: 하하하…. 그래! 성수에게 몸을 의지하면서 똑똑히 봐둬라!! 새로운 한 개의 세계가 이 땅에 탄생하는 순간을!

손기: 하하하하하…. 이걸로 림·엘름도 콘크람과 마찬가지로 수의 마을로 변한 셈이군. 반! 너의 친구도 가족도 자가노트와 일심동체!

노아: 우아아아아아아!

손기: 이런! 너희들을 들여보낼 수는 없지.

손기는 자가노트의 머리부분에 결계를 친다.

노아: 싫어! 노아는 이런 거 싫어!

노아가 결계에 부딪쳐 보지만 역부족이다.

손기: 하하하하하… 꼴좋군. 알겠나, 이건 시작에 불과하다! 자가노트는 끝없이 성장하여 인간의 세계 모두를 감싸게 될 것이다.

가라: 손기, 네가 그러고도 인간이냐!

손기: 가라, 여전히 얼빠진 소리를 하는구나. 나는 보통 인간이 아니야! 알겠느냐, 가라! 지배자다!! 지배자인 내게 너희들과 상대할 시간따위는 없다! 나는 지금부터 또하나의 세계를 접수하러 가야한단 말이다!!

가라: 또 하나의 세계…? 설마, 수계를?

손기: 하하하하하…, 그렇다! 너와는 영원히 작별이다! 잘 있거라! 멋대로 날뛰다가 최후를 맞이해라!

가라: 기, 기다려!! 손기!?

노아: 어째서지!? 여기는 창세수가 있는데 어째서 지켜주지 않는 거야!

템마: 노아… 창세수가 힘을 잃은 원인은 수계에 있어.

오즈마: 손기가 수계를 손에 넣으면 우리들의 생명도 그걸로 끝나고 모든 희망은 사라져 버린다.

가라: 오즈마, 가르쳐 줘! 어떻게 하면 손기를 쫓을 수 있지!? 어떻게 하면 수계에 갈 수 있느냐고!?

오즈마: 길은 단 하나뿐. 수계로의 길은 울·메이스로 통하고 있어.

가라: 그래. 그래서 자가노트가 울·메이스를 습격한 거군.

템마: 림·엘름과 세계를 구할 방법은 수계로 가는 길 뿐이야.

노아: 반, 울·메이스로 가자!

가라: 반, 림·엘름을 구하기 위해서다. 울·메이스로 가자!

대화가 끝나면 림·엘름을 나와 울·메이스로 가자.

림·엘름을 뒤덮는 자가노트

★울·메이스(ウル・メイス)

울·메이스의 유적은 지난 번 자가노트의 습격으로 인해 심하게 파손된 상태이다. 그러나 티그의 힘은 그대로 남아있어서 일행에게 말을 전해온다. 일단 유적으로 올라가 보자. 일행이 마음속으로 강력하게 티그의 이름을 부르자, 그가 나타나서 수계로의 문을 열어준다.

수계로의 문이 열렸다

★노알계곡(ノアル溪谷)

길은 그리 복잡하지 않으므로 상자를 모두 열면서 위로 계속 올라가자. 일행이 올라간 곳에는 수계와 성수의 힘의 근원인 창세대수(創世大樹)가 있다. 그런데 창세대수는 특수한 변이체에게 생명력을 흡수당해 점점 약해지고 있다고 한다. 창세대수가 그대로 죽게되면 성수는 물론 수계 그 자체가 사라져 버리고 마는 것이다. 창세대수에 가까이 가보면 손기가 창세대수에서 에너지를 흡수하고 있는 것이 보인다.

노아: 손기다!

가라: 손기! 창세수에 무슨 짓을 하고 있는 거냐!?

손기: 하하하하하…. 이 근육도깨비가 머리의 나사까지 풀린 모양이군! 당연한 걸 물어보다니! 보면 모르나! 특별 주문한 변이체로 창세대수의 힘을 흡수하고 있는 중이다! 창세대수의 힘을 손에 넣으면 수계는 사라지고…. 코트 대신 내가 세계를 지배할 힘을 얻게 되는 것이다!!

노아: 하지만, 여기는 수계야!! 게다가…. 창세대수는 성수의 것이야! 그런데…. 어째서 손기가 여기 있을 수 있고 창세대수의 힘을 흡수할 수 있는 거지!?

손기: 후후후…. 미개한 계집애치고는 좋은 질문이군. 가르쳐 주지. 내 몸에 있는 수는 동 보즈숲의 성수란에서 태어난 것. 다시 말해, 성수란 말이다!!

가라: 이런 바보같은….

손기: 안개속에서 힘을 잃은 성수란을 개량해서 변이체로 만든 것이 코트였던 거라구! 인간이신 이 손기님과 변이체로 강화된 성수. 알겠나!? 이것이야말로 궁극의 생명이다!! 하하하하하…. 나야말로 전설! 수인 티그의 재래인 것이다!!

노아: 손기가 티그!? 뭐야 그게!?

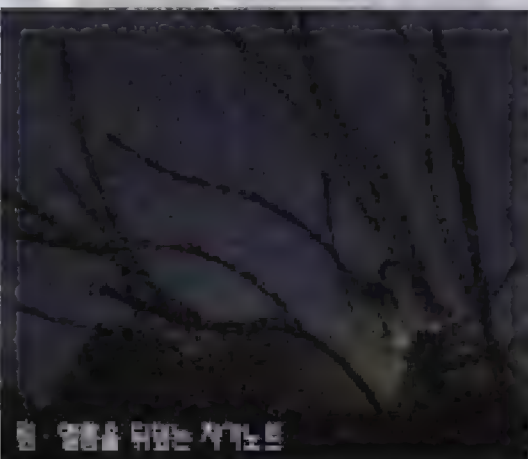
가라: 바보같은 소리하지마!! 손기! 너는 코트의 야망에 마음을 좀먹고 있는 거야!

손기: 바보같으니! 가라! 너희들이야말

보스

손기(ソンキ)

드디어 숙적 손기와의 대결이다. 그런데 이 녀석의 공격력은 정말 장난이 아니다. 평상공격 한번에 4HIT정도면 HP가 1000 가까이 날아갈 것이다. 특히 필살공격기 카오스플레어(カオスフレア)를 맞으면 거의 살아남을 수 없다. 하지만 강력한 전체공격은 없으므로 회복만 제대로 잘 돌리면 약간은 여유가 있다. 단, 기절한 동료를 깨우기 위해서는 불사조의 약이 많이 필요할 것이다. 또한 전투에 들어가기 전에 속성관련 액세서리는 전부 해제하고 모두 공격 및 방어력 강화 액세서리로 교체하자.

PLAY STATION

로 성수따위한테 머리를 지배당하고 있는 것 아니냐!? 하하하하하…. 나나 너나 바이론의 길에서 벗어난 동지인 셈이군. 외도는 외도끼리, 최후의 결판을 내는 게 어떤가. 셋명 다 한꺼번에 상대해주마!

손기: 제길! 성수가 전신에서 벗겨져 나가고 있어…, 하하하하하…. 가라, 나의 몸을 봐라! 정말이지 가련하지 않나! 아무리 성수의 힘을 빌려도, 가라, 나는 네게…, 네게는…, 우욱!

가라: 손기! 왜 그래!?

손기: 제길! 몸 전체가 아파서 견딜 수가 없어!

메타: 원래 수계는 살아있는 사람의 존재가 허락되지 않는 세계입니다.

텔마: 수를 상실한 손기는 이제 곧 무로 돌아간다….

손기: 가라! 가라! 아파서 견딜 수가 없어! 우린 친구잖아!? 도와줘!

가라: 오즈마! 어떻게 안 되는 거야!?

오즈마: 미안해요…. 손기는 이 세계로부터 거부당하고 있기 때문에….

손기: 우오오오오오오오! 이것이 수의 힘…. 제길! 겨우 이런 것인가! 이런 것인가! …가라, 너도…, 조심… 해라! 수든 성수든 상관없어! 쓸만한 것이 못돼! 수따위… 쓸만한… 것아… 못 된다구! 하하하하하….

손기는 결국 산산조각이 나서 사라져 버린다.

가라: 손기….

노아: 텔마! 창세수에게 생명을 주자!

텔마: ….

노아: 텔마, 무슨 일이야!?

텔마: 소용없어, 노아! 창세대수가 이렇게 약해가지고는 각성시킬 힘을 낼 수 없다구!

가라: 뭐라구! 그럼, 창세대수는 이대로 말라죽어 버린다는 건가!

이 때, 갑자기 땅이 흔들린다.

노아: 봐! 수계의 하늘이…! 하늘이 이상해지고 있어! 텔마!

텔마: ….

노아: 텔마! 텔마―――!

가라: 성수도 약해지고 있어! 창세대수의 죽음이 다가오고 있는 거야! 오즈마! 이대로 수계와 함께 우리들의 운명도 끝나고 마는 것인가.

노아: 기도하자! 반! 가라! 창세대수에게 기도하자!

가라: 우리들에게 남은 건 오직, 기도하는 마음뿐인가…. 반, 해보자!

노아: 창세대수! 당신이 죽으면, 수계도…. 텔마나 오즈마, 메타같은 성수도, 그리고, 우리들도…. 모두 죽고 말아요! 그러니까, 부탁이에요. 다시 살아나 주세요!

가라: 창세대수여! 우리들에게 기적을 보여 줘! 사악한 변이체에 파멸한 전신에 생명을 되돌려 줘!

노아: 반! 반도 기도해!

가라: 반! 너도 기도하는 거야! 우리들의 마음을 합쳐 기도해 보는 거야!

노아: 다시 살아나 주세요!

가라: 창세대수여! 우리의 소원을! 이루어 줘!

일행이 기도하자, 어디선가 빛이 날아와 창세대수에 생명을 불어넣기 시작한다.

노아: 저건…!?

과거…, 현재…, 미래… 세 개의 얼굴아… 시간와… 흐름을… 너희들에게… 말한다! 말하지 않았는가! 언젠가, 생각지 않은 곳에서 만나는 일도 있을 것이라고….

노아: 하리!

가라: 하리는 오크탑의 땅속으로 사라진 것이 아니었나!?

하리: 시간의 수신, 레므…, 그의 다른 이름은 티그라 한다…. 레므의 예언은 곧 티그의 말! 이 몸에 깃든 티그의 혼이 우리들에게 시간을 초월한 말을 주었다. 우리

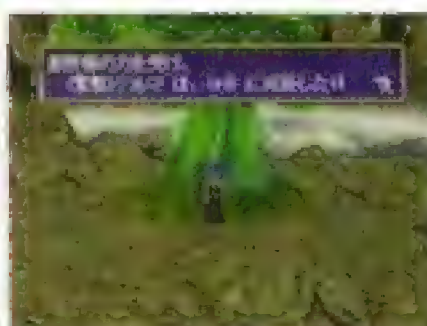
잠깐! 최강의 트리오를 향하여

이제 현시점에서 남아 있는 문제는 생물성(림·엘름)의 코트뿐이다. 바로 코트에게 가서 결판을 내도 상관은 없지만 그전에 일행의 모든 능력을 각성시키고 강력한 아이템을 입수해 최강의 상태를 만들어 보는 것도 재미있을 것이다. 그러나 아중에는 조금 무리한 조건이 필요한 것도 있으므로 가능한 범위내의 것만 실전에 옮겨도 좋다.

▶메타, 텔마, 오즈마의 각성: 성수의 각성을 위해서는 일단 노알계곡까지 클리어하고 세명의 아츠를 전부 마스터한 상태이어야만 한다. 창세수의 힘을 흡수해서 성수를 각성시키면 능력이 한층 강해지고 해당 성수를 소환하는 것이 가능해진다.

성화수 메타(聖火獸メータ)- 솔의 창세수에 접촉한다.

성풍수 텔마(聖風獸テルマ)- 리크로아산의 창세수에 접촉한다.

성수의 각성

성뇌수 오즈마(聖雷獸オズマ)- 동 보즈숲의 창세수에 접촉한다.

▶성수 컬렉션의 완성: 레가이어 세계에는 주인공들이 장착하고 있는 성수 이외에도 각 속성별 성수가 존재하고 있는데 얻는 방법은 다음과 같다.

성수수 뮬(聖水獸ミュール)- 부브골드 옆의 낚시터에서 20000포인트와 교환한다.

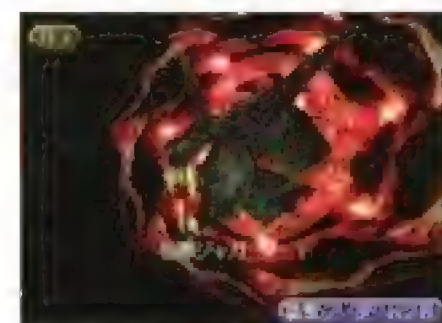
성지수 팔마(聖地獸パルマ)- 솔에서 100000코인과 교환한다.

성광수 호룬(聖光獸ホルン)- 이벤트에서 카라에게 받은 빛의 성수란을 제레미의 자란에게 가져다주면 빛의 성호부(光の聖護符)로 만들어 준다

성암수 제드(聖闇獸ジェド)- 노알계곡을 클리어한 후 서 보즈숲의 창세수 근처에 있는 상자에서 얻을 수 있다

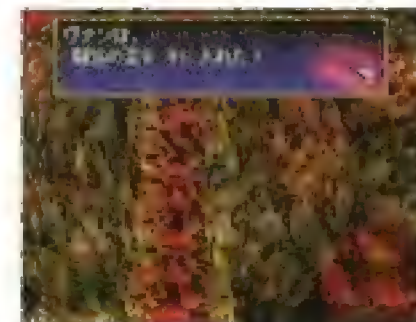
※이외에 진수(珍獸) 후그도라안과 쿠치비리안은 낚시터에서 포인트와 교환할 수 있는 피리를 사용해 소환할 수 있다.

▶최악의 흉수(凶獸) 자가노트: 전원의 레벨 99가 된 다음, 라타이유의 셀쥬에게 가면 지하 연구실의 열쇠를 건네주는데 그곳의 상자를 열어보면 흉수부(凶獸符)를 얻을 수 있다. 흉수부를 장비하면 자가노트를 소환할 수 있게 된다. 위력은 직접 확인해 보자.

자가노트를 마음대로 소환한다

▶마신의 봉인(魔神の封印): 노알계곡 클리어 후, 디네산정에 올라가서 라피스(ラピス)와 싸워 이기면 얻을 수 있다. 그러나 라피스는 일행의 MP를 모두 빼앗기 때문에 소환을 전혀 사용할 수 없는 데다 공격력마저 살인적이므로 준비가 되기 전에는 얼씬하지 않는 것이 좋다. 마신의 봉인을 장비하면 해당 캐릭터가 폭주하여 조작이 불가능해지고 턴이 돌아왔을 때 움직이지 않거나 광기가 서린 초강력 필살기를 난무한다. HIT수는 경우에 따라 천차만별이다.

오히려 적이 불쌍해진다

▶투기의 잔(闘氣の盃): 어떤 기술을 사용해도 AP가 항상 100으로 고정된다. 즉, 필살기의 무제한 연속사용이 가능해지는 것이다. 생물성에서 성수의 각반(聖獸の足鎧)이 있는 상자에 오기 전의 오른 쪽 벽속에 숨겨져 있다. 이것이 있으면 노아의 러브포유 작전을 완벽하게 수행할 수 있기 때문에 거의 무적의 팀이라 해도 과언이 아니다.

투기의 잔은 벽속에 숨겨져 있다

▶투신의 상(闘神の像): 머슬파라다이스의 마스터 코스에서 13라운드의 짓츠(ジッツ)까지 이기면 기념으로 받을 수 있다. 모든 공격을 더블어택으로 만들어 주는 굉장한 물건인 만큼 얻기도 어려울 것이다.

▶생명의 성배: 매턴마다 HP가 늘어난다. 솔의 자재창고에서 40000G에 구입(1개)하거나 생물성에서 스푼(光獸スプーン)과 레벨 3와 이오타(地獸イオタ) 레벨 3에게서 훔칠 수 있다. 절대적이지는 않지만 전투에서 상당히 도움이 될 것이다. 훔치기는 사신의 상(邪神の像)을 장비하면 된다.

들의 육체는 소멸했다. 그러나 육체의 죽음은 정신의 영원을 인도하였다. 우리들의 정신은 티그와 마찬가지로 시간을 초월한 존재가 된 것이다. 성수의 용사들이여! 너희들이 나아갈 길을 인도하는 것이 티그의 의지! 그리고, 우리의 사명인 것이다!

노아: 하리는 창세대수에게 생명을 주는 거야?

하리: 우리들에게 있어서 창세대수가 맞이한 죽음이라는 운명을 되돌리는 것은 불가능하다.

가라: 그렇다면…! 수계는…!

하리: 우리가 할 수 있는 일은 창세대수의 마지막 남은 생명의 불씨에 최후의 광명을 부여하는 것 뿐.

하리는 모든 힘을 다해 창세수에 붙어 있는 변이체를 떼어내고 생명력을 불어넣는다.

하리: 우리들의 힘은 전부 창세대수에… 쏟아… 넣었다. 이번에야…말로… 우리들…은… 완전한… 무가 된다. 그러나… 운명은… 너희들의… 의지와… 함께… 있다. 열어라… 너희들의… 손으로…운명을…. 작별이다. 성수의…용사들이여….

멜마: 노아.

노아: 멜마! 멜마! 괜찮은 거야!?

멜마: 노아. 나는 걱정하지 않아도 돼…. 그보다 창세대수의 힘을….

가라: 노아! 반! 창세대수의 힘을 성수에 주입하자.

창세수의 힘을 받아 성수는 한단계 성장한다.

메타: 고마워요 반. 궁극의 힘이 우리들 안으로 흡수되었습니다.

멜마: 이제 쟈가노트를 어떻게든 해볼 수 있을 거야!

오조마: 하지만, 서둘러야만 해! 어렵게 하리가 생명을 준 창세대수도 언제까지 버텨줄 지 모르는 일이고….

멜마: 인간의 세계에 있는 창세수는 수계와 이어져 있어! 모두, 림·엘름으로 향하자!

일행은 성수의 힘을 모아 다시 인간계로 돌아온다. 그러나 일행이 도착한 곳은 림·엘름이 아니었다. 림·엘름의 창세수가 사라지는 바람에 리크로아 산으로 오게 된 것이다. 이제 최후의 결전이 눈앞에 다가왔다. 사악한 쟈가노트가 기다리고 있는 림·엘름으로 향하자.

★생물성(生物城) = 림·엘름(リム・エルム)

이제 갈 길이 얼마 남지 않았다. 쟈가노트의 약점은 그 체내에 있으므로 외부에서 싸우는 것은 무의미하다. 손기가 쳐놓은 결계를 걷어내고 입을 통해 안으로 들어가자. 쟈가노트에게 가는 길목에 있는 상자에서는 레가이어 최강의 무기인 성수(聖獸)시리즈를 전부 얻을 수 있다. 피가 흐르고 있는 곳에서는 혈류속으로 뛰어들어 흐름을 타고 이동해야 한다. 이곳에서 대부분의 성수 시리즈를 얻게 되므로 각 길목마다 모두 뛰어내려 무기를 모두 얻도록 하자.

혈류(血流)를 타고 이동한다

마을 사람들이 흡수되고 있는 곳은 밑에서 올라오는 돌기같은 것을 밟고 지나가면 된다. 사람들과 이야기를 하면 아이템을 주기도 하는데 그다지 쓸데없는 것이므로 그냥 가도 상관은 없다. 쟈가노트의 대장(大腸)으로 생각되는 곳을 지나 계속 가다보면 세이브 포인트가 있고 더이상 갈 길이 없는 곳이 나온다. 이곳에서는 바닥에 솟아 있는 두 개의 돌기를 동시에 밟아주면 옆으로 길이 생긴다. 여기에 있는 것이 마지막 세이브 포인트이므로 반드시 저장을 해두고 들어가도록 하자. 안으로 들어가면 일행은 혈류에 떠밀려 아래로 떨어지는데 그곳은 쟈가노트와 합체한 코트가 있는 심장부였다.

노아: 오, 오빠…!? 살아있었어….

가라: 손기가 말한 대로다. 코트는 쟈가노트와 합체해서 살아있었던 거군. 하지만…. 무서운…, 저런 기묘한…. 이래서는 도저히 인간이라고는….

노아: 안돼! 이런 건 싫어…. 노아, 정말 싫어! 오빠!! 돌아와! 돌아와! 인간으로 돌아오라구! 어째서야!? 노아의 오빠이면서! 인간이면서…! 노아, 사람이기 때문에 사랑해! 노아, 인간이기 때문에 고독이 싫어! 인간은 좋아! 인간은 좋으니까 오빠, 인간으로….

코트: 인…간…!?

노아: 오빠!

코트: 인간!? 인간은 나약해. 인간은 더러워. 인간보다 훌륭한 것이 되기 위해 나는 인간을 그만두었다. 나는 인간을 초월한 존재! 수를 초월한 존재…! 완전한 자! 완전한 자…! 완전한 자…! 나와 내 세계의 모든 것을 걸고 불완전한 인간은 소거해버린다!

노아: 아니야! 오빠는 잘못하고 있어!!

코트: !? 나를 방해하는 자는 누구지!?

노아: 노아라구! 오빠!

코트: …노아!? 누구지!? 노아!? ……. 나는… 노아를 모른다! 그러니까… 나에게… 노아는 필요없다!

이 때, 코트가 노아를 공격해서 떨어뜨린다.

가라: 노아! 괜찮아!?

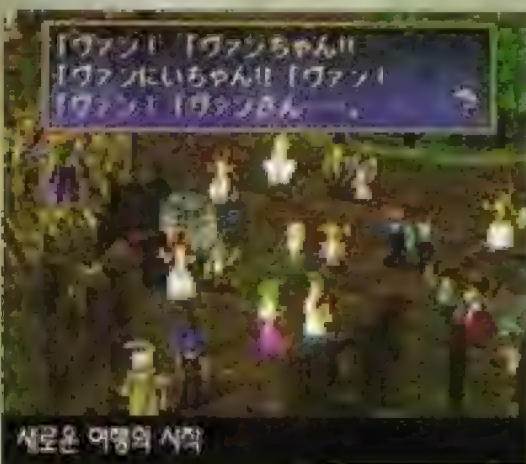
노아: 오빠….

코트: 인간이 이곳에 있다! 나약하고 더러운 인간이 있다! 나는 인간이 필요없다! 그러니까 나는 이곳에 있는 인간을 없애버리지 않으면 안된다!

코트를 쓰러뜨리고 나면 성수들은 일행의 몸을 떠나 작별을 고한다. 하리의 희생으로 힘겹게 버티던 노암계곡의 운명도 이제 다 한 것이다. 그리고 그들은 마지막 힘을 모아 림·엘름에 새로운 생명을 불어넣는다.

다시 살아나는 림·엘름

새 생명을 얻은 림·엘름. 도먼박사는 반과 그 동료들의 이야기를 책으로 내겠다고 한다. 반은 이제 레가이어의 전설이 된 것이다. 사람들과 작별인사를 마치고 마을을 나서면 남은 것은 감동의 엔딩뿐….

「ヴァン!」「ヴァンちゃん!!
「ヴァンにいちゃん!!」「ヴァン!
「ヴァン!」「ヴァンさん ―」.

새로운 여행의 시작

보스

최흉수 코트 (最凶獸コート)

쟈가노트와 합체해 더욱 강해진 코트는 둠스 데이(ドゥームズ・デイ)와 엄청난 기술들을 마구 사용하지만 일행도 거의 완전의 상태가 아니므로 그리 걱정할 것은 없다. 무기와 방어구를 전부 성수시리즈로 장비하고 최강의 트리오 코스 중 3개 이상을 실전했다면 정공법으로도 공략이 가능하다. 현재 상태라면 특별히 쟈가노트 소환이나 마신의 봉인을 사용하지 않아도 10~20HIT에 5000데미지 이상이 가능하므로 여유있게 두들겨 주도록 하자. 정 상황이 여의치 않을 경우에는 신속의 목걸이와 무기의 잔을 이용해 리브포유석 전을 시도하면 된다. 코트의 HP는 60000으로 최후의 보스치고는 지나치게 허약하다.

코트의 최후

제트의 혈거성(ゼトーの 穴居城)의 구조도

기억의 상

기억의 상

입수할 수 있는 아이템
① 천둥의 오의서(雷の奥義書)
② 회복의 잎(回復の葉)
③ 회복의 꽃(回復の花)
④ 노발환(怒髮丸)
⑤ 회복의 대화(回復の大花)
⑥ 숏 소드(ショート ソード)
⑦ 수호의 비약(守護の秘薬)
⑧ 불사조의 약(不死鳥の薬)
⑨ 만능 약(よろずの薬)
⑩ 지혜의 잎(知恵の葉)
⑪ 작열의 보주(灼熱の寶珠)
⑫ 질풍의 보주(疾風の寶珠)
⑬ 빛의 문(光の扉)

고대회랑(古代回廊)의 구조도

입수할 수 있는 아이템	
① 회복의 꽃(回復の花)	⑤ 생명의 반지(生命の指輪)
② 회복의 꽃(回復の花)	⑥ 노발환(怒髮丸)
③ 회복의 꽃(回復の花)	⑦ 수호의 비약(守護の秘薬)
④ 만능 약(よろずの薬)	

도하티의 해왕성(ドハティの 海王城)의 구조도

입수할 수 있는 아이템	
① 만능 약(よろずの薬)	⑧ 생명의 성수(生命の聖水)
② 회복의 꽃(回復の花)	⑨ 무신의 혼(武神の魂)
③ 완력의 반지(腕力の指輪)	⑩ 노발환(怒髮丸)
④ 회복의 대화(回復の大花)	⑪ 회복의 과실(回復の果實)
⑤ 불사조의 약(不死鳥の薬)	⑫ 지혜의 과실(知恵の果實)
⑥ 회복의 거과(回復の巨果)	⑬ 수호의 비약(守護の秘薬)
⑦ 완력의 성수(腕力の聖水)	

우리는 이날을 기다렸다!

버추어 파이터 3tb

Virtua Fighter 3tb™

제작사 : 세가
장 르 : 격투 액션
발매일 : 11월 27일(발매중)
발매가 : 5,800엔

대전 격투 게임의 살아있는 신화인 버추어 파이터 3tb(이하 버파3tb)가 드림캐스트(이하 DC) 동시발매 소프트로 등장했다. 이미 DC 발매 발표와 동시에 거론되던 게임이었던 만큼 이 게임에 대한 기대치는 누적에 누적을 거듭하여 폭발 직전에 있다. 언제나 최신의 정보를 제공하는 게임파워에서는 발매와 동시에 긴급 입수하여 DC용 버파 3tb의 베일을 벗겨본다.

그래픽
조작감
스토리
연출
사운드
소장가치

떨리는 손으로 DC용 버추어 파이터 3tb 포장을 뜯으면서 그동안 게임센터에서 즐겨오던 버추어 파이터의 명 장면들이 주마등처럼 스쳐 지나갔다. 기대 반 두려움 반으로 플레이한 순간 '빰 빰 빰..' 너무나도 낯익은 음악과 함께 '이것은 아케이드 버전이다!' 라고 외칠 수밖에 없는 장면이 TV 화면에 나오기 시작했다. 정말로 불가능하다고만 생각되었던 것을 결국 세가와 드림캐스트는 해내고야 만 것이다.

버파 3tb를 즐기기 위한 최소 장비

Let's enjoy!!

자 이제 본격적으로 DC용 버파 3tb를 플레이해 보도록 하자. CD를 넣은 후 스타트를 누르면 버파를 시작할 수 있고 선택 가능한 항목은 총 6가지로 다음과 같다.

선택 화면의 모습

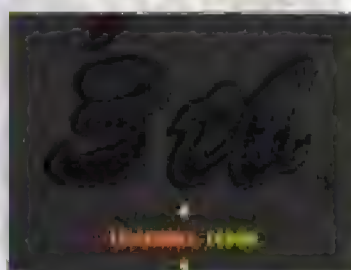
① 팀 배틀 모드(TEAM BATTLE MODE)
② 노멀 모드(NORMAL MODE)
③ 트레이닝 모드(TRANING MODE)
④ VS 레코드(VS RECORDS)
⑤ 히스토리(HISTORY)
⑥ 옵션(OPTIONS)

세부 설명

1 팀 배틀 모드 (TEAM BATTLE MODE)

아케이드 버전과 동일하게 2~5명

에너지 게이지와 말을 주의해서 볼 것!

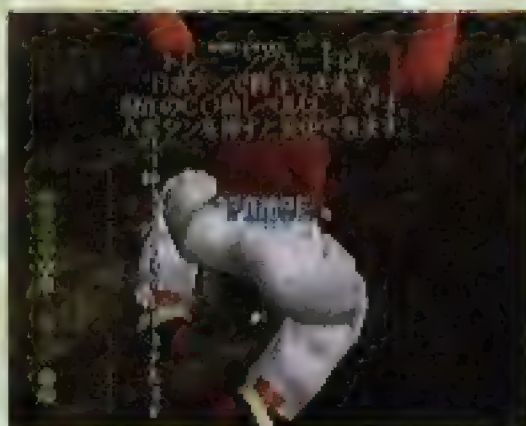
선택한 캐릭터가 3명이다!

(옵션에서 설정가능)의 캐릭터를 고른 후 사용할 수 있다.

2 노멀 모드(NORMAL MODE)

아케이드 버전에서는 시작시 레버를 아래로 입력한 후 스타트를 누르면 할 수 있었던 모드. tb 버전이 아닌 버추어 파이터 3의 방식대로 한명의 캐릭터만을 선택할 수 있다.

캐릭터 선택은 한명 뿐

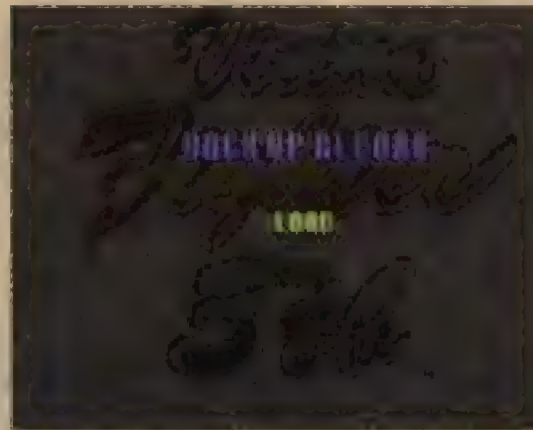
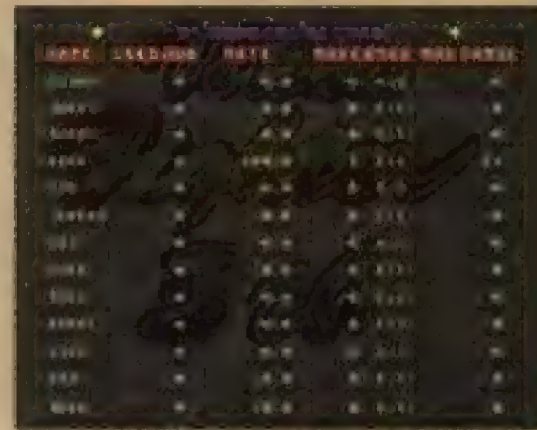
3 트레이닝 모드(TRANING MODE)

트레이닝 모드에서는 듀얼도 선택가능

스타트를 누른 상태에서 A버튼을 누르는 것으로 레벨을 조정할 수 있다

DC용 버파만의 고유 메뉴로 자신이 플레이할 캐릭터, 적 캐릭터, 스테이지를 선택한 후 연습을 할 수 있다. CPU와의 대전만이 가능하며 에너지와 시간은 무한대로 설정되어 있고, 자신이 입력한 커맨드가 화면에 나타난다. 세부 명령어는 다음과 같다.

커맨드	용도
스타트 ⇨ A ⇨ 스타트	CPU의 레벨(1~9)을 높인다
스타트 ⇨ B ⇨ 스타트	트레이닝 모드에서 나간다

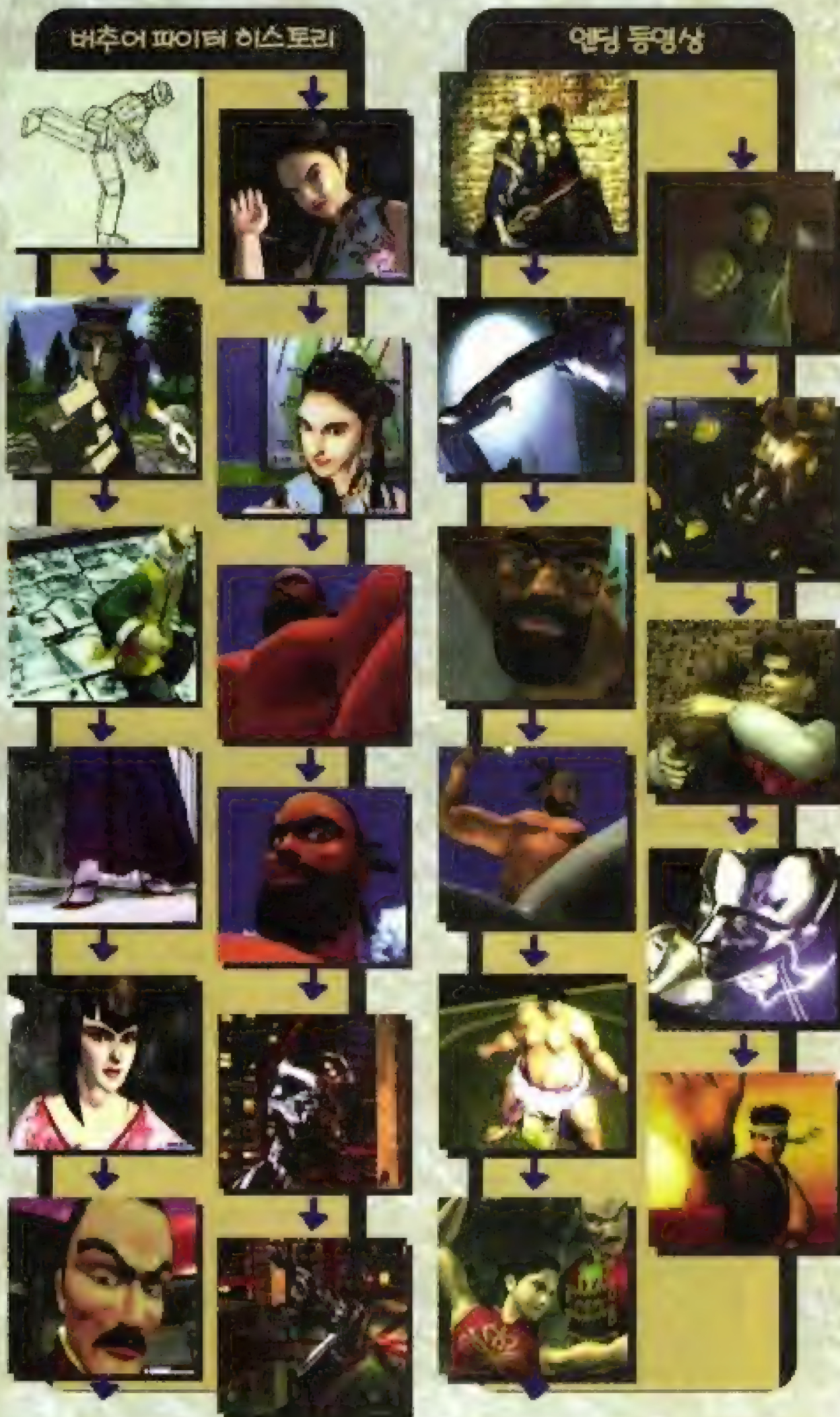
4 VS 레코드(VS RECORDS)

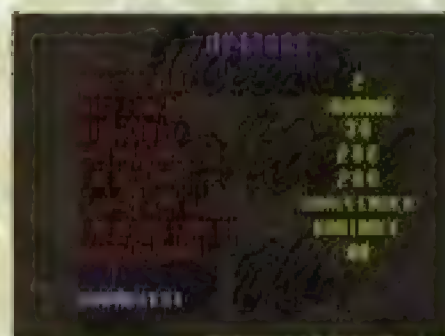
대전 기록을 세이브, 로드 하는 곳. 옵션에서의 설정, 대전 데이터, 엔딩 모음 같은 것들을 포함한 것들을 세이브, 로드 할 수 있다. 로드(ロード)나 세이브(セーブ)에 커서를 놓고 A 버튼을 누르면 된다.

데이터를 로드 중

레버나 십자키를 좌, 우로 움직이면 대전 데이터를 볼 수 있다

5 히스토리(HISTORY)

버파의 역사에 관한 동영상을 볼 수 있다. 또 모든 스테이지를 클리어한 후 나타나는 엔딩 데모도 볼 수 있다.

버추어 파이터 히스토리

엔딩 동영상

6 옵션(OPTIONS)

옵션에서는 모두 12가지의 메뉴가 있다. 세부 설명은 아래에 있다.

옵션 화면

■매치 포인트(MATCH POINT)
한번에 선택할 수 있는 캐릭터의 수(팀 배틀 모드) 또는 대전할 라운드의 수(노멀 모드)를 결정하는 곳으로, [2 / 3 / 4 / 5] 로 설정할 수 있다 (예: 4로 설정하면 총 7판 4선승의 대전을 하게된다).

■난이도(DIFFICULTY)
대 CPU 전에서의 난이도 조절. [EASY/NORMAL/HARD/HARDEST]의 4단계로 조정할 수 있다.

■대전 시간(TIME LIMIT)
대전시의 시간을 설정하는 곳으로 [15 / 30 / 60 / ∞]의 4단계로 설정할 수 있다(단위는 초).

■최대 에너지 1P, 2P (ENERGY MAX)
최대 에너지 양을 설정하는 곳으로 [160~400]사이를 10 단위로 조절할 수 있다. 표준치는 200이다.

■스테이지 선택 여부(STAGE SELECT)
대전시 스테이지 선택 여부를 결정하는 곳으로 [CHALLENGER/OFF]의 두가지로 설정할 수 있다. 챌린저(CHALLENGER)로 설정하면 도전자가 선택하고, OFF로 설정하면 랜덤으로 선택된다.

■에너지 회복도
(ENERGY RECOVERY)
팀 배틀 모드에서 한판이 끝난 후의 승자의 에너지 회복 정도를 설정할 수 있다. (NO/VARIABLE/FULL)의 3단계로 설정 가능하며 NO는 회복 0이고 베리어블(VARIABLE)은 K.O 후 남은 시간이 많을수록 회복 에너지가 많아진다. 그리고 FULL은 무조건 에너지가 가득 찬다.

■랭킹 모드(RANKING MODE)
CPU와의 대전이 끝난 후 단위(段位)를 측정해준다. (ON/OFF) 2가지 중 택일.

■버튼 설정(KEY ASSIGN)
사용 버튼을 설정하는 곳으로 G, P, K, E, 시점 변환의 총 5가지를 설정할 수 있다. 기본 설정은 다음과 같다.

이름	버튼
G	A
P	X
K	Y
E	B
시점 변환	R or L

■사운드 테스트
버파 3tb의 음악과 효과음을 들을 수 있는 곳. 선택 후 A 버튼을 누르면 된다.

■디폴트(DEFAULT)
모든 설정을 기본 설정으로 바꾸는 곳.

■EXIT
옵션에서 나간다.

게임 내부의 변경점

DC용 버파 3tb는 아케이드 버전과 거의 흡사한 모습을 보여주지만 게임 내적인 요소에서는 세세한 변경점들이 상당히 눈에 띈다. 물론 아케이드용 버파 3tb를 완전히 마스터하지 않은 사람이라면 알 수 없는 것들이 대부분이지만 간과할 수는 없는 법! 다음호에 연재될 완전 공략에서 완벽하게 변경점을 밝히도록 하고 이번에는 쉽게 알 수 있는 몇몇 변경점만을 정리해보자.

사라와 파이가 가벼워졌다!

아케이드 버전에서는 아오이에게만 가능하던 바운드 콤보(다운된 상대가

착지의 핵콤보 호연락→연월축→영안→영인을 맞은 파이

리우의 선풍아-비연전신장을 콤보로 맞는 사라

아리시의 귀산 거울리기를 바운드로 맞는 파이

튀어 오르는 순간 히트하는 연속기)가 이제는 사라와 파이에게도 가능하게 되었다. 결국 아오이만 가지고 있던 핸디캡이 모든 여성 캐릭터에게 확대된 것이다.

기존의 바운드 콤보가 삭제되었다!

아케이드 버전에서 사용하던 몇몇 바운드 콤보가 삭제되었다.

자이언트 스윙 후의 백 콤보로 들어가던 하단 파이 이제는 맞지 않는다

잔상효과가 사라졌다!

울프의 자이언트 스윙 등 특정 기술을 사용할 때 캐릭터의 몸에 생기던 잔상이 없어졌다. 과연 이유는?

잔상이 없다

숨겨진 캐릭터 고르기

DC용 버파 3tb에서는 듀랄과 알파벳 맨이라는 2명의 숨겨진 캐릭터가 발견되었다. 당연히 등장할 것으로 예상되었지만 막상 접하니 상당히 색다른 느낌. 그들의 선택 방법은 다음과 같다.

듀랄(DURAL)

자이언트 스윙이닷

DC용 버파 3tb에서도 역시 황금색 듀랄과 은색 듀랄의 2가지 종류를 고를 수 있고 투명 듀랄의 출현 조건은 아직 알려지지 않았다. 선택 방법은 트레이닝 모드 선택 후 캐릭터 선택 화면에서 스타트를 누른 상태로 A와 X를 동시에 누르면 황금색 듀랄, A와 Y를 동시에 누르면 은색 듀랄이 등장한다. 단 트레이닝 모드에서의 1인 플레이만 가능하고 아직 대전 모드에서의 사용 방법은 알려지지 않았다. 듀랄은 여러 캐릭터의 기술을 다양하게 지니고 있고 하단 대시(↘↓↘)가 없다. 듀랄의 기술은 뒤에 나올 기술표를 보고 익히도록 하자.

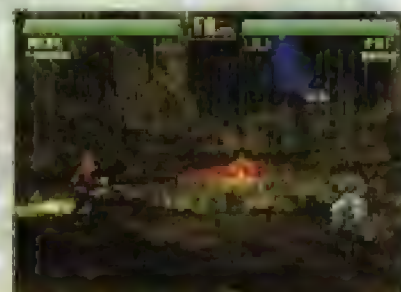
알파벳 맨

아케이드 버전에서 등장하던 알파벳 맨이 그대로 등장한다. 선택 방법은 노멀 모드 선택 후 캐릭터 선택 화면에서 「아키라 ⇨ 라운 ⇨ 파이」로 커서를 옮기면서 스타트 버튼을 한번씩 눌러준 후 자신이 원하는 캐릭터를 선택하면 된다. 성공하면 게임 시작시 알파벳 맨이 등장하는데 기술은 플레이어가 선택한 캐릭터의 기술을 그대로 사용한다. 알파벳 맨은 특수 기술 같은 것은 가지고 있지 않지만 알파벳 맨의 모습이 A로 시작해서 맞을 때마다 점점 Z에 가까워진 후 KO 당하면 END로 변하는 재미있는 모습을 볼 수 있다는 것만으로도 만족할 수 있다. 하지만 1인 플레이 시에만 가능하고 도전자가 난입하면 본래 플레이어가 선택한 캐릭터의 모습으로 돌아간다.

알파벳 맨의 위용

ETC

스테이지 고르기

스테이지 선택시 보통 tb 버전 전용의 스테이지가 나오지만 스타트 버튼을 누르고 선택하면 버파 3의 스테이지가 등장하게 된다. 또한 일정 확률로 듀랄 전용 스테이지가 등장하기도 한다.

엑스트라 스테이지

특수 승리포즈

카게나 재키로 상대를 이긴 후 승리 포즈가 나올 때까지 ↓G+P+E를 입력하고 있으면 일반적인 승리포즈가 아닌 V 표시를 하면서 특수 승리 포즈를 취한다.

빅토리!

양철대야 카게

카게를 선택, 아키라의 홈 스테이지인 유키 무관에서 상대를 엑설런트로 이긴 후 특수 승리 포즈를 취하면 공중에서 양철 대야가 떨어져서 카게의 머리에 맞는다.

까불면 맞는다

이번호에서는 VF 3tb 완전 기술표를 공개한다. 기존의 아케이드 용 기술표는 VF 3의 기술표를 약간 변경한 정도였지만 이번에 파워에서 공개하는 기술표는 VF 3tb 전용의 오리지널 기술표로 세세한 변경점까지 모두 수록하고 있다. 다음호에는 국내 버추어 파이터 명인들이 집필한 완벽 공략이 나간다.

기술표 보는 법

기본적으로 VF 3tb는 8방향 레버와 G(가드), P(펀치), K(킥), E(회피)의 4개 버튼을 사용한다.

기술명

기술의 정식 명칭.

커맨드

기술의 입력 방식. 모든 기술은 1P 기준(왼쪽에 캐릭터가 있을 때)으로 작성하였고 →는 짧게 입력, ➡는 길게 입력을 뜻한다. 또 A+B는 A버튼과 B버튼을 동시에 누르는 것을, AB는 A를 누른 후 B를 누르는 것을 뜻한다. →A+B는 →방향 입력이 끝남과 동시에 A와 B를 동시에 누르는 것이다.

대미지

노멀 대미지에서의 총 에너지 양인 200을 기준으로 설정.

판정/반격판정

상단(앉아있으면 맞지 않음)은 '상'으로, 중단(서서 가드만 맞지 않음)은 '중'으로, 하단(앉아 가드만 맞지 않음)은 '하'로 표현했다. 판정과 반격판정이 같은 경우에는 한가지만 썼고 니(무릎을 이용한 공격), 엘보(팔꿈치를 이용한 공격), 반전K(썸머 솔트 계열의 공격)의 경우는 반격기의 종류가 다르므로 따로 표기. 또 아오이만 반격이 가능한 회전 계열의 기술들은 Swing의 약어인 S를 앞에 붙였다(예: 하SK). 반격이 불가능한 기술은 X 표시를 했다.

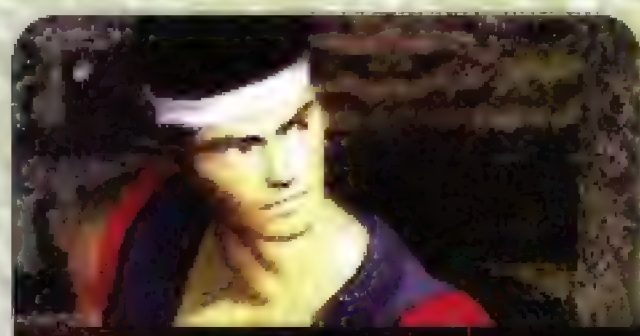
발생, 경화정도

여기서의 기본 단위는 프레임(1초는 60프레임이다)이다. 발생은 기술의 타격점이 나올 때까지의 프레임 수이고 경화정도는 기술이 상대에게 닿았을 때 공격자의 우선권을 나타냈다. 여기서 가드는 상대가 기술을 가드했을 때 공격자의 우선권(+2라면 2프레임 먼저 움직일 수 있다는 뜻, 0이면 똑같다는 뜻이다), 히트는 히트시의 우선권, 카운터는 카운터 히트시의 우선권을 말한다.

잡기여부

기술을 가드 한 후 잡기 공격이 확정으로 들어가느냐의 여부. 확정이면 'O', 불가면 'X', 먼저 입력하는 쪽이 잡는 경우에는 '△'로, 또 하단 잡기가 가능하면 '하단', 측면 잡기가 가능하면 '측면', 배후 잡기가 가능하면 '배후'로 표시했다.

비고

기술의 특이점을 적었다. DP는 순제의 드링크 포인트를 말한다.

아키라 유키(Akira Yuki)

기술명	커맨드	대미지	판정/반격판정	발생	경화정도 가드	경화정도 히트	경화정도 카운터	잡기여부	비고
타격기									
충추(冲捶)	P	12	상P	9	+2	+3	+8	X	-
충추(冲捶)	➡P	12	상P	9	+2	+3	+8	X	-
충추(冲捶)	⟵P	12	상P	9	+2	+3	+8	X	-
충추(冲捶)	P+E	12	상P	9	+3	+1	+7	X	회피 후 발생
붕권(崩拳)	P+K+G	18	중/상P	19	-13	-13	-6	O	-
팔문개타(八門開打)	PP	12	중P/상P	10	-12	-7	+2	O	-
환추퇴([illegible])	PK	20	상K	12	-1	+3	0	X	-
승퇴(昇腿)	K	25	상K	14	-2	D	D	X	-
승퇴(昇腿)	➡K	25	상K	14	-3	D	D	X	-
승퇴(昇腿)	K+E	25	상K	14	-2	D	D	X	(회피 후)
역전퇴([illegible])	↓K	10	하K	14	-10	-3	+2	O	-
독보정슬(獨步頂膝)	K+G 후 G를 뗀다	30	중/니	15	-10	D	D	O	-
상보정주(上步頂肘)	→P	19	중/엘보	11	-10	-7	-2	O	앉아 가드시 비틀거림
상보정주(上步頂肘) (비틀거릴 때)	→P	19	-	-	-	-2~-5	-	X	-
마보정주(馬步頂肘)	(몽창식 히트or가드후) P	20	중/Elbow	20	-27	-25	-6	O	-
맹호경파산(猛虎硬爬山) (근거리)	↓→P	25~65	중/상P	11	-9	D	D	O	-
맹호경파산(猛虎硬爬山) (원거리)	↓→P	25~65	특중/상P	11	-7	-1	D	X	앉아 가드시 비틀거림
맹호경파산(猛虎硬爬山) (비틀거릴 때)	↓→P	0	-	-	-	-2~+6	-	X	-
마보충고(馬步[illegible])	↓→P+K	30	중/X	14	-12	D	D	O	-
개과([illegible]) (가드 해제)	←P+G	5	상P	12	+17~+20	-8	-7	X	가드시 가드 해제
이문정주([illegible]門頂肘) (근거리)	→→P	20~40	중/엘보	10	-4	D	D	X	-
이문정주([illegible]門頂肘) (원거리)	→→P	20~40	중/엘보	10	-7	-3	+1	X	앉아 가드시 비틀거림
이문정주([illegible]門頂肘) (비틀거릴 때)	→→P	20~40	-	-	-	+1~+7	-	X	-
약보정주(躍步頂肘) (근거리)	→←→P	20~40	중/엘보	10	-16	D	D	O	-
약보정주(躍步頂肘) (원거리)	→←→P	20~40	중/엘보	10	-15	D	D	O	앉아 가드시 비틀거림
약보정주(躍步頂肘) (비틀거릴 때)	→←→P	20~40	-	-	+4~+10	D	D	X	-
우단각([illegible])	←→K	20	중K/상K	13	-16	D	D	O	-
우단각([illegible]) (가드 해제 후)	←→K	30	중/상K	13	-16	D	D	O	-
연환퇴(連環腿)	←→KK	40	중/상K	11	-18	D	D	O	-
수하봉추([illegible])	↘P+K	25	하P	25	-7	+1	D	X	-
측퇴(側腿)	↘K	24	중K	14	-6	-3	D	X	앉아 가드시 비틀거림

기술명	커맨드	대미지	판정/반격판정	발생	경직정도 가드	히트	카운터	잡기여부	비고
측퇴(側腿) (비틀거릴 때)	↘K	24	-	-	-	+2~+12	-	X	-
측중퇴(側中腿)	↘K+E	24	중K	14	-6	D	D	X	-
용창식(龍槍式)	↘K+G	19	중K	15	-15	-12	-7	O	-
양포(揚炮)	↓↘P	35	중/상P	16	-12	D	D	O	-
붕추(崩捶)	↓P	11	하P	16	-2	0	+4	X	선 상태에서 발생
붕추(崩捶)	(앉은 상태에서) ↓P	9	하P	10	-2	-1	+2	X	앉은 상태에서 발생
백호쌍장타(白虎雙掌打) (근거리)	↓→P	30~70	중/X	11	-13	D	D	O	-
백호쌍장타(白虎雙掌打) (원거리)	↓→P	30~70	중/X	11	-12	D	D	O	-
격보번과(擊步翻胯)	↓P+G	5	중/상P	16	+17~+20	-6	-7	X	가드시 가드 해체
상보충장(上步衝掌) (근거리)	→P	20~65	상P	12	-1	D	D	X	DP -2
상보충장(上步衝掌) (원거리)	→P	20~65	상P	12	-6	D	D	X	DP -2
도산붕추(倒山崩捶)	→P+K	55	중/X	27	-8	D	D	측면	-
철산고(鐵山靠)	→P+K+E	30	중/상P	18	-13	D	D	O	회피 후 측면 잡기 가능
철산고(鐵山靠) (근거리)	←→P+K	20~80	중/X	11	-21	D	D	O	-
철산고(鐵山靠) (원거리)	←→P+K	20~80	중/X	11	-27	D	D	O	-
점프 공격									
낙격쌍추(落擊雙捶)	(대점프 중 공중에서) P	30	중/X	21	-22	D	D	O	–
등각(登脚)	(대점프 상승 중)K	30	중/X	6	-34	D	D	O	-
부인퇴(斧刃腿)	(대점프 착지시)K	30	중/X	11	+10	D	D	X	-
낙보퇴(落步腿)	(대점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-8	D	D	X	-
비탄퇴(飛彈腿)	(대점프 중 공중에서) K	40	중/X	12	-36	D	D	O	-
풍운도괴(風雲倒壞)	(대점프 중 공중에서 K	40	중/X	12	-23	D	D	배후 잡기	-
낙보사추(落步斜捶)	(소점프 상승 중)P	30	중/X	35	-6	D	D	X	-
낙보추(落步捶)	(소점프 중 공중에서)P	30	중/상P	26	0	D	D	X	-
도자퇴(跳子腿)	(소점프 상승 중or공중에서)K	30	중/상K	10	-6	D	D	X	-
도자퇴(跳子腿)	(소점프 착지시)K	20	중/상K	10	-8	-4	0	△	-
잡기									
궁보정주(弓步頂肘)	(적 측면에서)P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
도신수퇴(倒身搜腿)	P+G	20+10+10	-	-	-	-	잡기	-	잡기
사자포월(獅子抱月)	↘P+G	30+20	-	-	-	-	-	-	잡기
사자포월(獅子抱月)	(배후 벽) ↘P+G	80	-	-	-	-	-	-	벽잡기
진보리과(進步裡胯)	↙P+G	0	-	-	-	-6~0	-	-	가드 해체 잡기
심의파(心意把)	↙→P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
심의파(心意把) (대 타카)	↙→P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
대전붕추(大纏崩捶)	←→P+G	15+25+20	-	-	-	-	-	-	잡기
대전붕추(大纏崩捶) (대 타카)	←→P+G	15+25+15	-	-	-	-	-	-	잡기
요자천림(鷂子穿林)	←↘P+G	40	-	-	-	-8~+10	-	-	잡기
순보번과(順步翻胯)	←↓P+G	10	-	-	-	+12~+44	-	-	가드 해체 잡기
순신번과(順身翻胯)	→←P+G	0	-	-	-	+10or+13	-	-	가드 해체 잡기
대절강(大纏江)	(적 배후에서)P+G	55	-	11	-	-	-	-	캐치 잡기
반격기									
외문정주(外門頂肘)	(적 우측 상단 P에)← P+K	30	-	-	-	-	-	-	상단 P 반격기
양포(揚炮)	(적 좌측 상단 P에)← P+K	30	-	-	-	-	-	-	상단 P 반격기
단익정(單翼頂)	(적 상단 K에)← P+K	30	-	-	-	-	-	-	상단 K 반격기
외문정주(外門頂肘)	(적 엘보에)↙P+K	30	-	-	-	-	-	-	엘보 반격기
상보충고(上步衝靠)	(적 우측 중단 K에)↙P+K	30	-	-	-	-	-	-	중단 K 반격기
배보리주(背步裡肘)	(적 좌측 중단 K에)↙P+K	30	-	-	-	-	-	-	중단 K 반격기
선풍쌍당(旋風雙撞)	(적 니에)↙P+K	30	-	-	-	-	-	-	니 반격기
충천고(衝天靠)	(적 반전 K에)↘P+K	30	-	-	-	-	-	-	반전 K 반격기
쌍박수(雙拍手)	(적 하단 K에)↓P+K	30	-	-	-	-	-	-	하단 K 반격기
번신단타(翻身單打)	(적 하단 P에)↓P+K	30	-	-	-	-	-	-	하단 P 반격기
다운 공격									
창하포(搶下炮)	(적 다운시)↘P	12	-	-	-	-	-	-	다운 공격
격붕추(擊崩捶)	(적 다운시)↑P	20	-	-	-	-	-	-	다운 공격
배후 타격기									
권배추(拳背捶)	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	11	-7	-6	-1	X	P 연계 공격 가능
배퇴(背腿)	(뒤돌아 있을 때)K	30	상K	15	-3	D	D	X	-
배락벽(背落劈)	(뒤돌아 있을 때) ↓P	14	중P/상P	17	-7	-4	+2	X	-
파슬퇴(破膝腿)	(뒤돌아 있을 때) ↓K	10	하K	17	-9	-6	+2	O	-
지선퇴(地旋腿)	(뒤돌아 있을 때)↓K	30	하K	15	-12	D	D	하단	-
특수기									
붕격운신쌍호장(崩擊雲身雙虎掌)									
붕권(崩拳)	P+K+G	18	중P/상P	19	-13	-13	-6	O	-
요자천림(鷂子穿林)	(붕권 히트 중)←↘P+K	22	-	-	-6	-	-	-	-
쌍장(雙掌)	(요자천림 히트 중) ↓or→or←or 중립 P	40	-	-	-	-	-	-	-
수라패왕고화산(修羅霸王靠華山)									
용창식(龍槍式)	↘K+G	19	중K	15	-15	-12	-7	O	-
마보정주(馬步頂肘)	(용창식 히트or가드 중)→P	20	중/엘보	20	-27	-25	-6	O	-
철산고(鐵山靠)	(마보정주 중)←→P+K	30	-	11	-21	D	D	O	-

DREAMCAST

재키 브라이언트(Jacky Bryant)

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타격기									
스쿼트 스트레이트(Squat Straight)	↓P	9	하P	10	-2	-1	+2	X	선 상태에서 발생
스쿼트 스트레이트(Squat Straight)	(앉은 상태에서) ↓P	11	하P	16	-2	0	+4	X	앉은 상태에서 발생
스트레이트 리드(Straight Lead)	P	12	상P	9	+2	+2	+7	X	-
스트레이트 리드(Straight Lead)	→P	12	상P	9	+2	+2	+7	X	-
잽 스트레이트(Jab Straight)	→PP	12	상P	10	-5	-5	+2	X	-
콤보 엘보(Combo Elbow)	→PP←P	19	중/엘보	15	-8	-5	+1	△	앉아서 히트시 비틀거림
콤보 엘보(Combo Elbow) (비틀거릴 때)	→PP←P	19	-	-	-	+2~+8	-	X	-
콤보 엘보 백너클(Combo Elbow Back Knuckle)	→PP←PP	15	상P	14	-12	-10	-6	O	-
콤보 엘보 너클 스핀킥(Combo Elbow Knuckle Spin Kick)	→PP←PPK	18	상K	18	-16	-7	0	O	-
콤보 엘보 너클 로우 스핀킥(Combo Elbow Knuckle Low Spin Kick)	→PP←PP↓K	14	하K	19	-15	-6	0	하단	-
플래시 피스톤 펀치(Flash Piston Punch)	→PPP	14	상P	11	-3	0	+5	X	-
플래시 피스톤 펀치(Flash Piston Punch)	PPP	14	상P	10	-3	0	+5	X	-
스웨이 훅(Sway Hook)	P+E	14	상P	12	-4	-1	+4	X	-
비트 너클(Beat Knuckle)	P+K	20	중/상P	14	-28	D	D	O	DP -1
비트 앤 백너클(Beat & Back Knuckle)	P+KP	12	상P	20	-6	-5	0	X	-
비트 앤 너클 스핀(Beat & Knuckle Spin)	P+KPK	30~50	상SK	25	-16	D	D	O	-
비트 앤 너클 로우 스핀(Beat & Knuckle Low Spin)	P+KP↓K	20~35	하SK	25	-26	D	D	하단	-
비트 스핀킥(Beat Spin Kick)	P+KK	20	상K	16	-19	D	D	O	-
잽 스트레이트(Jab Straight)	PP	12	상P	8	-5	-5	+3	X	-
더블 펀치 스냅킥(Double Punch Snap Kick)	PPK	30	상K	14	-6	D	D	△	-
콤보 엘보(Combo Elbow)	PP←P	19	중/엘보	15	-8	-5	0	△	하K 비틀거림
콤보 엘보(Combo Elbow) (비틀거릴 때)	PP←P	19	-	-	-	+2~+8	-	X	-
콤보 엘보 스핀킥(Combo Elbow Spin Kick)	PP←PK	20	상K	14	-20	D	D	O	-
더블 펀치 니킥(Double Punch Knee Kick)	PP→K	30	중/니	15	-11	D	D	O	-
더블 펀치 로우 스핀킥(Double Punch Low Spin Kick)	PP↓K	12	하K	14	-12	-7	+2	하단	-
잽 스트레이트 백너클(Jab Straight Back Knuckle)	PP←P	22	상P	15	-9	-2	-1	△	-
콤보 백너클 스핀(Combo Back Knuckle Spin)	PP←PK	25~50	상SK	25	-10	D	D	O	-
잽 더블 스트레이트(Jab Double Straight)	PP↑P	25	상P	15	-7	D	D	X	-
펀치 사이드킥(Punch Side Kick)	(왼발이 앞일 때)PK	19	중K	12	-10	-7	-1	O	하K 비틀거림
펀치 사이드킥(Punch Side Kick) (비틀거릴 때)	(왼발이 앞일 때)PK	19	-	-	-	+2~+12	-	X	-
펀치 스핀킥(Punch Spin Kick)	(오른발이 앞일 때)PK	30	상/상SK	18	-10	D	D	O	-
펀치 로우 스핀킥(Punch Low Spin Kick) (근거리)	P↓K	20~35	하/하SK	22	-25	D	D	하단	-
펀치 로우 스핀킥(Punch Low Spin Kick) (원거리)	P↓K	20~35	하/하SK	22	-19	D	D	하단	-
버티컬 훅킥(Vertical Hook Kick)	K	25	상K	13	-11	D	D	O	-
버티컬 훅킥(Vertical Hook Kick)	K+E	25	상K	-	-11	D	D	O	회피 후 발생
스피닝 킥(Spinning Kick)	K+G	30~50	상/상SK	25	-11	D	D	O	-
스피닝 킥 로우 스핀 킥(Spinning Kick Low Spin Kick) (근거리)	K+G↓K+G	20~40	하/하SK	19	-31	D	D	하단	-
스피닝 킥 로우 스핀 킥(Spinning Kick Low Spin Kick) (원거리)	K+G↓K+G	20~40	하/하SK	19	-25	D	D	하단	-
킥 백너클(Kick Back Knuckle)	KP	15	상P	20	-10	-6	-4	O	-
콤보 너클 스핀 킥(Combo Knuckle Spin Kick)	KPK	30~50	상/상SK	25	-16	D	D	O	-
콤보 로우 스핀킥(Combo Low Spin Kick) (근거리)	KP↓K	20~35	하/하SK	25	-32	D	D	하단	-
콤보 로우 스핀킥(Combo Low Spin Kick) (원거리)	KP↓K	20~35	하/하SK	25	-26	D	D	하단	-
더블 스피닝 킥(Double Spinning Kick)	KK	20	중K	19	-26	D	D	O	하K 비틀거림
더블 스피닝 킥(Double Spinning Kick) (비틀거릴 때)	KK	20	-	-	-	-14~-4	-	X	-
투 웨이 스핀킥(Two Way Spin Kick)	K↓K	12	하K	15	-11	-9	-5	하단	-
라이징 엘보(Rising Elbow)	←P	19	중/엘보	11	-7	-5	+2	X	앉아서 히트시 비틀거림
라이징 엘보(Rising Elbow) (비틀거릴 때)	←P	19	-	-	-	+5~+11	-	X	
엘보 백너클(Elbow Back Knuckle)	←PP	15	상P	14	-12	-10	-6	O	-
엘보 너클 스핀킥(Elbow Knuckle Spin Kick)	←PPK	18	상K	18	-16	-7	0	O	-
엘보 너클 로우 스핀킥(Elbow Knuckle Low Spin Kick)	←PP↓K	14	하K	19	-15	-6	0	하단	-
엘보 스핀킥(Elbow Spin Kick)	←PK	20	상K	14	-14	D	D	O	-
펀치 하이킥(Punch High Kick)	→PK	20	상K	12	-1	+3	D	X	-
니킥(Knee Kick)	→K	30	중/니	15	-11	D	D	O	-
대시 해머 킥(Dash Hammer Kick)	→→K	30	상K	13	-9	D	D	O	-
로우 킥(Low Kick)	↓K	12	하K	14	-12	-7	+2	하단	-
더블 로우 킥(Double Low Kick)	↓KK	15	하K	19	-13	-7	+2	하단	-
스매시 훅(Smash Hook)	↘P	10	상P	12	-10	-8	-4	O	DP -1
훅 콤보 2(Hook Combo 2)	↘PP	14	상P	14	-5	-1	+3	X	DP -1
라이트닝 스트레이트(Lightning Straight)	↘PP←P	24	상P	15	-7	D	D	X	-
미들킥(Middle Kick)	↘K	25	중K	14	-9	-5	D	O	하K 비틀거림
미들킥(Middle Kick) (비틀거릴 때)	↘K	25	-	-	-1~+9	-	X	-	-

DREAMCAST

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
미들 사이드킥(Middle Side Kick)	↘K+E	25	중K	14	-9	D	D	O	-
더블 미들킥(Double Middle Kick)	↘KK	25	중K	20	-18	D	D	O	-
라이트닝킥 1(Lightning Kick 1)	↓P+K	8	중/상K	9	-19	-17	-14	O	-
라이트닝킥 2(Lightning Kick 2)	↓P+KK	8	중/상K	15	-15	-13	-10	O	-
라이트닝킥 3(Lightning Kick 3)	↓P+KKK	8	중/상K	13	-15	-13	-10	O	-
라이트닝킥 4(Lightning Kick 4)	↓P+KKKK	10	상K	17	-15	-13	-9	O	-
라이트닝킥 5(Lightning Kick 5)	↓P+KKKKK	30	상K	20	-9	D	D	O	-
토킥(Toe-kick)	↓K	24	중/상K	18	-4	-1	D	O	X ·
렉 슬라이서(Leg Slicer)	↓K+G	25	하K	18	-12	-7	D	하단	-
슬랜트 백너클(Slant Back Knuckle)	↙P	20	하P	15	-13	-7	-1	하단	-
라이트닝 스톰 1(Lightning Storm 1)	↙P+K	8	중/니	12	-10	-8	-5	O	-
라이트닝 스톰 2(Lightning Storm 2)	↙P+KK	8	중/상K	6	-22	-20	-16	O	-
라이트닝 스톰 3(Lightning Storm 3)	↙P+KKK	8	중/상K	14	-15	-13	-10	O	-
라이트닝 스톰 4(Lightning Storm 4)	↙P+KKKK	10	상K	16	-32	-28	-24	O	-
라이트닝 스톰 5(Lightning Storm 5)	↙P+KKKKK	30	상K	20	-17	D	D	O	-
라이트닝 로우(Lightning Low)	↙P+KKKK↓K	30	하K	20	-17	D	D	O	-
슬랜트 로우 스핀킥(Slant Low Spin Kick) (근거리)	↙PK	20~35	하/하SK	28	-26	D	D	하단	-
슬랜트 로우 스핀킥(Slant Low Spin Kick) (원거리)	↙PK	20~35	하/하SK	28	-20	D	D	하단	-
스피닝 백너클(Spinning Back Knuckle)	←P	22	상P	15	-6	+2	+7	X	-
더블 스핀 너클(Double Spin Knuckle)	←PP	25	상P	15	-8	D	D	△	-
스피닝 암 킥(Spinning Arm Kick)	←PK	25~50	상/상SK	25	-16	D	D	O	-
스피닝 로우 스핀킥(Spinning Low Spin Kick) (근거리)	←P↓K	20~35	하/하SK	25	-32	D	D	하단	-
스피닝 로우 스핀킥(Spinning Low Spin Kick) (근거리)	←P↓K	20~35	하/하SK	25	-26	D	D	하단	-
스피닝 슬랜트 백너클(Spinning Slant Back Knuckle)	←P↙P	15	하P	16	-11	-7	+2	하단	-
사이드 훅 킥(Side Hook Kick)	←K	20	중/상K	17	-8	-4	-1	O	-
스핀 힐 소드(Spin Heel Sword)	←K+G	30	중/상K	20	-12	D	D	O	-
미들 스핀킥(Middle Spin Kick)	←←K+G	36	상/상SK	17	-25	D	D	O	카운터 히트시 특수 동작
썸머솔트킥(Summersault Kick)	↘K or ↘K+G	60	중/반전K	12	-35	D	D	O	-
점프 공격									
점핑 훅 너클(Jumping Hook Knuckle)	(대점프 중 공중에서)←P	30	중/X	21	-22	D	D	O	히트시 특수 동작
하이 점프킥(High Jump Kick)	(대점프 상승중)K	30	중/X	5	-29	D	D	X	-
하이 점프 미들킥(High Jump Middle Kick)	(대점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-5	D	D	X	-
하이 점프 힐 킥(High Jump Heel Kick)	(대점프 착지시)K	30	중/X	10	+10	D	D	X	-
하이 점프 드롭킥(High Jump Drop Kick)	(대점프 중 공중에서)→K	40	중/X	12	-36	D	D	O	-
점프 오버킥(Jump Over Kick)	(대점프 중 공중에서)←K	40	중/X	12	-23	D	D	배후	-
엘보(Elbow)	(소점프 상승 중)P	30	중/상P	34	-6	D	D	X	-
스텝 스트레이트(Step Straight)	(소점프 중 공중에서)P	30	중/상P	26	0	D	D	X	-
스텝 훅킥(Step Hook Kick)	(소점프 상승 중or공중에서)K	30	중/X	10	-7	D	D	X	-
스텝 힐 킥(Step Heel Kick)	(소점프 착지시)K	20	중/X	10	-8	-4	0	△	-
사이드 훅 턴(Side Hook Turn)	←←P	14	상P	12	-4	-1	+4	X	뒤돌기 공격
스피닝 킥 턴(Spinning Kick Turn)	←←K	30	상K	15	-15	D	D	배후	잡기 뒤돌기
잡기									
노던 라이트 봄(Northern Light Bomb)	P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
노던 라이트 봄(Northern Light Bomb) (대 타키)	P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
페이스 크래셔(Face Crasher)	(적 배후에서)P+G	50	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
넥 슬래싱(Neck Slashing)	(적 측면에서)P+G	5+5+15+15	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
넥 슬래싱(Neck Slashing) 대 타카	P+G	15+5+5+15	-	-	-	-	-	-	잡기
넥 브레이커 드롭(Neck Breaker Drop)	→←P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
니 스트라이크(Knee Strike)	→←P+G	50+10	-	-	-	-	-	-	잡기
새디스틱 허깅 니(Sadistic Hugging Knee)	↘↘P+G	40+10	-	-	-	-	-	-	잡기
월 페이스 크래셔(Wall Face Crasher)	(정면 벽)→←P+G	65	-	-	-	-	-	-	벽잡기
다운 공격									
싸커볼 킥(Soccer Ball Kick)	(적 다운시)↘K	13	-	-	-	-	-	-	다운 공격
점핑 니 스탬프(Jumping Knee Stamp)	(적 다운시)↑P	30	-	-	-	-	-	-	다운 공격
하이 점핑 니 스탬프(High Jumping Knee Stamp)	↓↑P	40	-	-	-	-	-	-	다운 공격
배후 타격기									
턴 너클(Turn Knuckle)	(뒤돌아 있을 때)P	20	상P	9	-8	-4	0	△	배후 공격, P 연계 공격 가능
턴 너클 스피닝킥(Turn Knuckle Spinning Kick)	(뒤돌아 있을 때)PK	25~50	상/상SK	25	-10	D	D	O	배후 공격
턴 너클 사이드킥(Turn Knuckle Side Kick)	(뒤돌아 있을 때, 근접시)PK	19	중K	12	-10	-6	-2	O	배후 공격
턴 너클 로우 스피닝킥(Turn Knuckle Low Spinning Kick) (근거리)	(뒤돌아 있을 때)P↓K	20~35	하/하SK	25	-25	D	D	하단	배후 공격
턴 너클 로우 스피닝킥(Turn Knuckle Low Spinning Kick) (원거리)	(뒤돌아 있을 때)P↓K	20~35	하/하SK	25	-19	D	D	하단	배후 공격
턴 킥(Turn Kick)	(뒤돌아 있을 때)K	36	상K	14	-32	D	D		배후 공격, 카운터 히트시 특수 동작
턴 슬랜트 백너클(Turn Slant Back Knuckle)	(뒤돌아 있을 때)↓P	14	하P	17	-12	-7	0	하단	배후 공격
턴 슬랜트 로우 스핀킥(Turn Slant Low Spin Kick) (근거리)	(뒤돌아 있을 때)↓PK	20~35	하/하SK	29	-26	D	D	하단	배후 공격
턴 슬랜트 로우 스핀킥(Turn Slant Low Spin Kick) (원거리)	(뒤돌아 있을 때)↓PK	20~35	하/하SK	29	-20	D	D	하단	배후 공격
턴 로우 스핀킥(Turn Low Spin Kick)	(뒤돌아 있을 때)↓Kor⬇K	20	하K	17	-25	D	D	하단	배후 공격
특수 이동기									
스위치 스텝(Switch Step)	↓↓	-	-	-	-	-	-	-	특수 이동기
이스케이프 롤(Escape Roll)	↓↖	-	-	-	-	-	-	-	특수 이동기

라우 첸(Lau Chan)

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타격기									
충추	P	12	상P	9	+1	+2	+7	X	-
충추	←P	12	상P	9	+1	+2	+7	X	-
충추	→P	12	상P	9	+1	+2	+7	X	-
충추	↔P	12	상P	9	+2	+2	+7	X	-
충추	P+E	12	상P	9	+1	+2	+7	X	회피 후 발생
주격(肘擊)	→P	19	중/엘보	11	-7	-4	+1	X	앉아 히트 시 비틀거림
주격(肘擊)	→P	19	-	-	-	+2~+9	X	-	
사하장(斜下掌)	↘P	15	특중/상P	17	-7	-5	-1	X	앉아 가드시 가드 해제
사하장(斜下掌) (근접시)	↘P	17	특중/상P	13	-6	-3	+2	X	앉아 가드시 가드 해제
소충권	↓P	11	하P	16	-2	0	+4	X	선 상태에서 발생
소충권	(앉은 상태에서) ↓P	9	하P	10	-2	-1	+2	X	앉은 상태에서 발생
사상장(斜上掌)	↘P	20	특중/상P	13	-3	-4	+5	X	앉아 가드시 가드 해제
사상장(斜上掌) (근접시)	↘P	22	특중/상P	13	-4	-5	+3	X	앉아 가드시 가드 해제
사상충추	↘PP	12	상P	13	-3	-3	+6	X	P 연계 공격
연장	PP	12	상P	8	-4	-3	+3	X	-
연권퇴	PK	29	상K	14	-8	-6	-2	O	-
쌍권선풍퇴	PPK	30	상K	15	-10	D	D	O	-
뇌격장	PPP	12	상P	10	-8	-8	0	O	-
연환전신각	PPPK	50	상/상SK	17	-28	D	D	O	-
연환배전각	PPP↖K or PPP←K	20	중/반전K	10	-24	D	D	O	-
연환전신소각	PPP↓K	40	하/하SK	17	-24	D	D	하단	-
괄면퇴	K	25	상K	14	-2	D	D	X	-
괄면퇴	K	25	상K	14	-2	D	D	X	회피 후 발생
퇴등리선각 (원거리)	(앉았다 일어서며)K	40	중/상K	16	-7	D	D	△	-
퇴등리선각 (근거리)	(앉았다 일어서며)K	40	상K	14	-6	D	D	△	-
선풍아(旋風牙) (근거리)	K+G	20~45	상/상SK	26	-11	D	D	O	-
선풍아(旋風牙) (원거리)	K+G	20~45	상/상SK	26	-9	D	D	O	-
사상장(斜上掌) (적 히트시)	KP	22	상P	13	-	-	-	X	앉아 가드시 가드 해제
연축선풍	KK	20~30	상/상SK	22	-20	D	D	O	-
연축선풍 (2격째를 딜레이 입력)	KK	30	상/상SK	16	-	D	D	O	-
선중퇴	↖K	21	중K	14	-8	-6	-1	O	앉아 히트시 비틀거림
선중퇴 (비틀거릴 때)	↖K	21	중K	-	-	+4~+12	-	X	-
측중천각	↖K+E	21	중K	14	-7	D	D	X	-
연권선풍아 (근거리)	PK+G	20~45	상/상SK	17	-12	D	D	O	P 히트 중 입력
연권선풍아 (근거리)	PK+G	20~45	상/상SK	17	-14	D	D	O	P 히트 중 입력
연장연선축	P↓K+G	20~35	하/하SK	19	-12	D	D	하단	P 히트 중 입력
쌍호열파	↘P+K	34	중/상P	21	-12	D	D	O	-
연장	↘PP	10	상P	9	-11	-9	-5	O	-
연환장	↘PPP	14	상P	10	-10	-10	-1	O	-
연장선풍퇴	↘PPK	20	상K	14	-7	-4	0	X	-
연장전신각	↘PPPK	50	상/상SK	17	-28	D	D	O	-
연장배전각	↘PPP↖K or ↘PPP←K	26	중/반전K	10	-25	D	D	O	-
연장전신소각	↘PPP↓K	40	하/하SK	17	-24	D	D	하단	-
천각충장	↖K←P	16	상P	19	-9	-10	-2	O	-
천각연환호장	↖K←P←P	15	상P	16	-4	D	D	X	DP -1
봉황쌍장	←P←P	20	상P	21	-3	+1	+5	X	DP -1
순보충장	↘↘P	22	중/상P	22	-3	+3	+4	X	-
순보연장	↘↘PP	12	상P	9	+1	+2	+7	X	P 연계 공격 가능
괄면퇴	→→K	25	상K	14	-4	D	D	X	전진한 후 발생
지소퇴	→↓K	30	하K	20	-24	D	D	하단	-
호각배전	↖K	40	중/반전K	20	-16	D	D	O	-
호장장	←←P	24	상P	12	-5	D	D	X	DP -2
연자장(燕子掌)	←→P	35	중/X	15	-19	D	D	O	-
호룡전신각	←↙↓↘→K+G	50	상/상SK	16	-22	D	D	O	-

DREAMCAST

사라 브라이언트(Sarah Bryant)

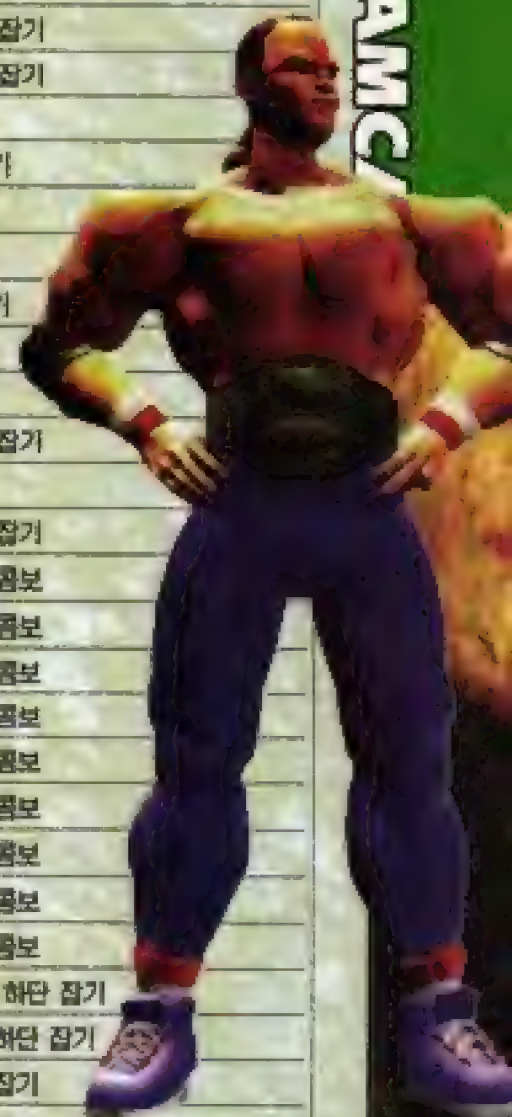
기술명	커맨드	대미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타격기									
스트레이트 리드(Straight Lead)	P	10	상P	8	0	+1	+5	X	-
스트레이트 리드(Straight Lead)	→P	10	상P	8	0	+1	+5	X	-
스트레이트 리드(Straight Lead) (근거리)	→P	10	상P	8	-1	+1	+5	X	-
스웨이 스매시(Sway Smash)	P+E	14	상P	21	-7	-4	0	X	회피 후 발생
스쿼드 스트레이트(Squat Straight)	↓P	11	하P	16	-2	+2	+4	X	-
스쿼드 스트레이트(Squat Straight)	(앉은 상태에서) ↓P	9	하P	10	-2	-1	+2	X	-
버티컬 훅 킥(Vertical Hook Kick)	K	25	상K	12	-4	D	D	X	-
버티컬 훅 킥(Vertical Hook Kick)	K+E	25	상K	12	-4	D	D	X	-
로우 킥(Low Kick)	↓K	12	하K	14	-12	-7	+2	하단	-
스웨이 로우킥(Sway Low Kick)	↓K+E	10	하K	13	-11	-5	-2	하단	-
더블 로우 킥(Double Low Kick)	↓KK	15	하K	19	-13	-7	+2	하단	-
스핀킥(Spin Kick) (근거리)	K+G	20~30	중/상SK	22	-20	D	D	O	-
스핀킥(Spin Kick) (원거리)	K+G	20~30	중/상SK	22	-14	D	D	O	-
하이킥 스트레이트(High Kick Straight)	KP	8	상P	20	-5	-1	+2	X	-
펀치 하이킥(Punch High Kick)	PK	20	상K	12	0	+4	0	X	-
더블 드러스트 킥(Double Thrust Kick)	KK	10	상K	17	-20	D	D	0	-
잽, 스트레이트(Jab, Straight)	PP	10	상P	9	-3	-1	+3	X	-
플래시 피스톤 펀치 A(Flash Piston Punch A)	PPP	10	상P	10	-7	-6	-1	X	-
플래시 피스톤 펀치 B(Flash Piston Punch B)	PP←P	10	상P	9	-6	-3	0	X	-
플래시 피스톤 펀치 C(Flash Piston Punch C)	PP↑P	10	상P	8	-5	-3	+1	X	-
더블 펀치 스냅킥(Double Punch Snap Kick)	PPK	30	상K	14	-6	D	D	X	-
콤보 라이징 니(Combo Rising Knee)	PPPK	35	중/X	14	-22	D	D	O	-
콤보 썸머솔트킥(Combo Summersault Kick)	PPP↖ or PPP←K	35	중/반전K	10	-27	D	D	O	-
콤보 라이징 킥(Combo Rising Kick)	PPP↑K	30	중/X	15	-31	D	D	O	-
펀치 사이드킥(Punch Side Kick)	P↓K	19	중K	12	-10	-7	-3	O	앉아 히트시 비틀거림
펀치 사이드킥(Punch Side Kick) (비틀거릴 때)	P↓K	19	-	-	-	+2~+12	-	X	-
스냅 사이드 촙(Snap Side Chop)	↘P	12	상P	12	-6	-5	+2	X	-
라이징 엘보(Rising Elbow)	→P	12	중/엘보	11	-9	-8	-4	O	앉아서 히트시 비틀거림
라이징 엘보(Rising Elbow) (비틀거릴 때)	→P	12	-	-	-	+4~+11	-	X	-
니 킥(Knee Kick)	→K	30	중/니	15	-11	D	D	O	-
미들킥(Middle Kick)	↘K	10	중K	12	-16	-17	-13	O	앉아서 히트시 비틀거림
미들킥(Middle Kick) (비틀거릴 때)	↘K	10	-	-	-	-1~+9	-	X	-
사이드 미들킥(Side Middle Kick)	↘K+E	19	중K	12	-18	D	D	O	-
라이징 니(Rising Knee)	↓→K	35	중/X	14	-22	D	D	O	-
라이징 니 더블(Rising Knee Double)	↓→KK	22	중/X	20	-16	D	D	O	-
라이징 니 콤보(Rising Knee Combo)	(라이징니 착지 직후)K	28	중/니	8	-15	D	D	O	-
스텝 라운드킥(Step Round Kick)	→K+G	25	중K	28	-15	D	D	O	-
로우 스핀킥(Low Spin Kick)	↘K+G	20	하K	24	-23	D	D	하단	-
일루전 킥(Illusion Kick)	↘KK	14	상K	9	-15	-11	-11	O	-
더블 조인트 버트(Double Joint Butt)	→PK	25	중/니	14	-12	D	D	O	-
미라지 킥(Mirage Kick)	↘KKK	20	상K	17	-23	D	D	O	-
일루전 잭나이프(Illusion Jackknife)	↘KK→K	21	상K	28	-13	D	0	O	-
일루전 로우킥(Illusion Low Kick)	↘KK←K	21	하K	22	-11	-6	0	O	-
더블 스텝 니(Double Step Knee)	→K↘K	45	중/X	49	-14	D	D	O	-
엘보 힐 소드(Elbow Heel Sword)	→P→K	25	중/상K	18	-14	D	D	O	-
엘보 사이드 촙(Elbow Side Chop)	→P↘P	12	상P	15	-7	-6	+2	X	DP -1
대시 니(Dash Knee)	→→K	30	중/니	13	-12	D	0	O	-
잭나이프 킥(Jackknife Kick)	↓K	24	중/상K	13	-12	-11	-1	O	-
드래곤 스매시 캐논	↗K	35	중/상K	15	-14	D	0	O	-
토 킥(Toe Kick)	↓P+K	13	중/상K	18	-14	-7	-8	O	-
토 킥 잭나이프(Toe Kick Jackknife)	↓P+KK	26	중/상K	17	-16	D	D	O	-
사이드 훅 킥(Side Hook Kick)	↗K+G	22	중/상K	17	-11	-7	+2	O	-

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
렉 슬라이서(Leg Slicer)	↓K+G	25	하K	18	-12	-7	D	하단	X
잭나이프 사이드킥(Jackknife Side Kick)	↓KK	23	중K	18	-10	D	D	O	-
더블킥(Double Kick) (1격)	→K	10	상K	13	-	-	-	-	-
더블킥(Double Kick) (2격)	→K	20	상K	8	-9	D	D	O	-
썸머솔트 킥(Summersault Kick)	↘K	50	중/반전K	12	-27	D	D	O	-
스핀 엣지 킥(Spin Edge Kick)	→K+G	30	중/상K	16	-10	D	D	O	-
스핀 힐 소드(Spin Heel Sword)	↘K+G	30	중/상K	20	-12	D	D	O	-
풀 스핀 힐 킥(Full Spin Heel Kick)	↑K or ↗K	25	중/X	23	-16	D	D	O	-
라운드 킥(Round Kick)	↑K+G	25	중K	20	-16	D	D	O	-
토네이도 킥(Tornado Kick) (근거리)	↗K+G	20~50	상/상SK	28	-23	D	D	O	-
토네이도 킥(Tornado Kick) (원거리)	↗K+G	20~50	상/상SK	28	-27	D	D	O	-
스핀 턴 킥(Spin Turn Kick)	↓←K	20	상K	12	-12	-5	-1	O	뒤돌기 공격
백너클 턴(Back Knuckle Turn)	←←P	14	상/X	10	-2	+1	+5	X	뒤돌기 공격
백 스핀킥 턴(Back Spin Kick Turn)	←←K	25	상/X	19	-5	-1	D	X	뒤돌기 공격
점 프 공 격									
점핑 훅 너클(Jumping Hook Knuckle)	(대점프 상승 중)→P	30	중/X	21	-51	D	D	O	점프 공격
하이 점프 미들킥	(대점프 상승 중)K	30	중/X	5	-32	D	D	O	점프 공격
하이 점프킥(High Jump Kick)	(대점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-5	D	D	X	점프 공격
하이 점프 힐 킥(High Jump Heel Kick)	(대점프 착지시)K	30	중/X	11	+10	D	D	X	점프 공격
드래곤 킥(Dragon Kick)	(대점프 중 공중에서)→K	40	중/X	12	+27	D	D	O	점프 공격
점프 오버킥(Jump Over Kick)	(대점프 중 공중에서)←K	40	중/X	12	-23	D	D	배후	점프 공격
스텝 스트레이트(Step Straight)	(소점프 상승 중)P	30	중/X	34	0	D	D	X	점프 공격
엘보(Elbow)	(소점프 중 공중)P	30	중/X	34	-6	D	D	X	점프 공격
스텝 훅 킥(Step Hook Kick)	(소점프 중 공중)K	20	중/X	10	-6	+9	+12	점프 공격	
스텝 힐 킥(Step Heel Kick)	(소점프 착지시)K	20	중/X	10	-2	+2	+6	X	점프 공격
잡 기									
백드롭(Backdrop)	(앉아있는 적 배후에서)P+K+G	60	-	-	-	-	-	-	배후 하단 잡기
백드롭(Backdrop)	(적 배후에서)P+G	50	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
백드롭(Backdrop) (대 타키)	(적 배후에서)P+G	45	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
프론트 스플렉스(Front Supplex)	P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
프론트 스플렉스(Front Supplex) (대 타키)	P+G	45	-	-	-	-	-	-	잡기
셸 브레이크 엘보(Shell Break Elbow)	(적 측면에서)P+G	40	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
넥 브레이커 드롭(Neck Breaker drop)	→P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
라이트닝 니 스매시(Lightning Knee Smash)	←P+G	5+10+20+8	-	-	-	-	-	-	잡기
라이트닝 니 스매시(Lightning Knee Smash)	(정면 벽)←P+G	10+20+10+10+10	-	-	-	-	-	-	벽잡기
레그 홀드 스로(Leg Hold Throw)	←←P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
롤링 페이스 크래셔(Rolling Face Crasher)	↗P+G	60	-	20	-	-	-	-	캐치 잡기
다 운 공 격									
사커볼 킥(Soccer Ball Kick)	(적 다운시)↘K	13	-	-	-	-	-	-	다운 공격
점핑 니 스탬프(Jumping Knee Stamp)	(적 다운시)↑P	30	-	-	-	-	-	-	다운 공격
하이 점핑 니 스탬프(High Jumping Knee Stamp)	↓↑P	40	-	-	-	-	-	-	다운 공격
배 후 공 격									
더블 스핀킥(Double Spin Kick)	↓→KK	20	상K	18	-12	+1	+5	O	배후 공격, 배후 연계기
턴 너클(Turn Knuckle)	(뒤돌아 있을 때)P	10	상P	10	-10	-7	-4	O	배후 공격, 배후 연계기, P 연계 공격 가능
턴 킥(Turn Kick)	(뒤돌아 있을 때)K	30	상K	10	-10	D	D	O	배후 공격, 배후 연계기
드래곤 킥(Dragon Kick)	(뒤돌아 있을 때)→K	36	상K	27	-22	D	D	O	배후 공격, 배후 연계기
턴 라이징 킥(Turn Rising Kick)	(뒤돌아 있을 때)↘K	25	상K	19	-15	D	D	O	배후 공격
턴 로우 스트레이트(Turn Low Straight)	(뒤돌아 있을 때)↓P	14	하P	13	-11	-7	-2	하단	배후 공격
턴 로우 스핀킥(Turn Low Spin Kick)	(뒤돌아 있을 때)↓K	20	하K	17	-25	D	D	하단	배후 공격
러 시 중 공 격									
러닝 니(Running Knee) (근거리)	(러시 중)K+G	20~70	중/X	18	-17	D	D	O	러시 공격
러닝 니(Running Knee) (원거리)	(러시 중)K+G	20~70	중/X	18	-23	D	D	O	러시
특 수 이 동 기									
문설트(Moonsault)	↗P	-	-	-	-	-	-	-	특수 이동
문설트(Moonsault)	(적 배후에서)↗P		-	-	-	-	-	-	특수 이동
힐 킥 문설트(Heel Kick Moonsault)	↑KP or ↗KP	25	중/X	23	-16	D	D	O	타격 특수 이동기
이스케이프 롤(Escape Roll)	↓↘	-	-	-	-	-	-	-	특수 이동기

DREAMCAST

울프 호크필드(Wolf Hawkfield)

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타격기									
스트레이트 해머(Straight Hammer)	P	14	상P	12	0	+3	+8	X	-
스트레이트 해머(Straight Hammer)	→P	14	상P	12	+1	+3	+8	X	-
스트레이트 해머(Straight Hammer)	P+E	14	상P	12	0	+3	+8	X	회피 후 발생
하이킥(High Kick)	K	30	상K	16	+1	D	D	X	-
하이킥(High Kick)	K+E	30	상K	16	0	D	D	X	회피 후 발생
레벨 백 촙(Level Back Chop)	P+K	24	상P	21	-5	-2	D	X	-
넥 커트 킥(Neck Cut Kick)	K+G	36	상/X	20	-	D	D	-	-
잽 스트레이트(Jab Straight)	PP	14	상P	9	-5	-2	+3	X	-
더블 하이킥(Double High Kick)	KK	20	상K	21	-17	D	D	O	-
해머-킥(Hammer-Kick)	PK	20	상K	12	-1	+3	+1	X	-
원, 투, 어퍼(1, 2, Upper)	PPP	24	특중/상P	18	-8	-5	D	O	앉아 가드시 가드 해제
엘보 스매시(Elbow Smash)	PP→P	16	상P	12	-10	-8	-2	O	-
콤보 엘보 버트(Combo Elbow Butt)	PP→P→P	20	상P	13	-7	D	D	X	-
소닉 어퍼(Sonic Upper)(근거리)	↘P	24	특중/상P	14	-6	-1	D	X	앉아 가드시 가드 해제
소닉 어퍼(Sonic Upper)(원거리)	↘P	24	특중/상P	18	-8	-5	D	O	앉아 가드시 가드 해제
버티컬 어퍼(Vertical Upper)	↘P	22	중/상P	14	-6	-1	+5	X	-
코메트 훅(Comet Hook)	↗P	19	중/엘보	12	-9	-6	-1	O	앉아 히트시 비틀거림
코메트 훅(Comet Hook)(비틀거릴 때)	↗P	19	-	-	-	+1~+7	-	X	-
로우 해머(Low Hammer)	↓P	11	하P	16	-2	0	+4	X	-
로우 해머(Low Hammer)	(앉은 상태에서) ↓P	9	하P	10	-2	-1	+2	X	-
애로우 너클(Arrow Knuckle)	↓P+K	20	상P	13	-13	+2	+2	O	강제 앉히기
엘보 버트(Elbow Butt)	←P	20	상P	13	-6	D	D	X	-
니 블래스트(Knee Blast)	→K	30	중/니	15	-11	D	D	O	-
페이스 리프트 킥(Face Lift Kick)	↘K	28	중K	16	-14	D	D	O	-
바디 블로(Body Blow)	→P	14	중/상P	15	-11	-8	-3	O	-
액스 래리어트(Axe Lariat)	→P+E	40	강상단/X	24	X	D	D	X	서서 가드 불가
사이드 미들킥(Side Middle Kick)	↘K+E	28	중K	16	-14	D	D	O	-
그리즐리 래리어트(Grizzly Lariat)	↘P+K	20	하P	18	-28	D	D	하단	-
토마호크 플래시(Tomahawk Flash)	→P+K	20	상P	15	-7	+8	+8	DP -2	-
롤링 소배트(Rolling Sobat)	→K+G	30	중/상K	21	-14	D	D	O	-
드래곤 피시 블로(Dragon Fish Blow)	→PP	20	상P	18	-20	D	D	O	-
리버스 슬레지해머(Reverse Sledgehammer)	↓↘→P	30	중/X	14	-17	D	D	O	-
플라잉 닐 킥(Flying Kneel Kick)	→→K+G	30	중/X	23	-28	D	D	O	-
스크류 훅(Screw Hook)	→↘↓↙←P	20	중/엘보	12	-14	-10	+5	O	앉아 히트시 비틀거림
스크류 훅(Screw Hook)(비틀거릴 때)	→↘↓↙←P	20	-	-	-	+9	-	X	-
스크류 래리어트(Screw Lariat)	→↘↓↙←PP	20	상/X	23	-8	D	D	O	-
로우 드롭킥(Low Dropkick)	→↓K	20	하K	16	-32	D	D	하단	-
숄더 어택(Shoulder Attack)(근거리)	←→P	20~70	상/X	19	-15	D	D	O	상대가 앉으면 넘어감
숄더 어택(Shoulder Attack)(근거리)	←→P	20~70	상/X	19	-15	-11	D	O	상대가 앉으면 넘어감
쇼트 숄더(Short Shoulder)	←→P+K	30	중/X	17	-11	D	D	O	-
프론트 롤 킥(Front Roll Kick)	←→K+G	30	중/X	34	-	D	D	X	-
토마호크 촙(Tomahawk Chop)	↗P	15	중/X	18	-2	0	+5	DP -1	-
드롭킥(Dropkick)	↗K	35	중/X	23	-	D	D	X	-
로우 스매시(Low Smash)	↓K	17	하K	16	-12	-3	+2	하단	-
로우 스매시(Low Smash)	↓K+G	17	하K	16	-12	-3	+1	하단	-
로우 스매시(Low Smash)	↓K+E	17	하K	16	-12	-3	+1	하단	-
점프 공격									
점핑 래리어트(Jumping Lariat)	(대점프 중 공중에서)→P	30	중/X	21	-22	D	D	O	점프 공격
라이징 토우(Rising Toe)	(대점프 상승 중)K	36	중/X	4	-30	D	D	O	점프 공격
해머 킥(Hammer Kick)	(대점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-5	D	D	X	점프 공격
힐 크래시(Heel Crash)	(대점프 착지시)K	30	중/X	11	+9	D	D	X	점프 공격
미사일 킥(Missile Kick)	(대점프 중 공중에서)→K	50	중/X	12	-	D	D	X	점프 공격
백사이드 킥(Backside Kick)	(대점프 중 공중에서)←K	48	중/X	12	-23	D	D	배후	점프 공격

DREAMCAST

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
스텝 해머(Step Hammer)	(소점프 상승 중 or 공중)P	30	중/X	34	-5	D	D	X	점프 공격
토 크래시(Toe Crash)	(소점프 상승 중)K	30	중/X	39	-9	D	D	O	점프 공격
토 크래시(Toe Crash)	(소점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-7	D	D	O	점프 공격
토 크래시(Toe Crash)	(소점프) ↑K+G	30	중/X	39	-9	D	D	O	점프 공격
해머 엣지(Hammer Edge)	(소점프 착지시)K	22	중/X	10	-6	-3	+3	X	점프 공격
잡기									
브레인 버스터(Brain Buster)	P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
브레인 버스터(Brain Buster) (대 타키)	P+G	65	-	-	-	-	-	-	잡기
저먼 스플렉스(German Supplex)	(적 배후에서)P+G	70	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
슬라이딩 레그 시저스(Sliding Leg Siegers)	(적 측면에서)P+G	50	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
싸이클론 휩(Cyclone Whip)	←— or —→ P+G	60	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
리스트 록 스로(Wrist Lock Throw)	→↘↓↙← P+G	80	-	-	-	-	-	-	잡기
리스트 록 스로(Wrist Lock Throw)	(정면 벽)→↘↓↙← P+G	80	-	-	-	-	-	-	벽잡기
바디 슬램(Body Slam)	↘P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
바디 슬램(Body Slam) (대 타키)	↘P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
월 바디 슬램(Wall Body Slam)	↘P+G	30+50	-	-	-	-	-	-	벽잡기
슈타이너즈 스크류 드라이버(Steiners Screw Driver)	↘↘P+G	80	-	-	-	-	-	-	잡기
슈타이너즈 스크류 드라이버(Steiners Screw Driver) (대 타키)	↘↘P+G	90	-	-	-	-	-	-	잡기
드래곤 스플렉스(Dragon Supplex)	(적 배후에서)←P+G	80	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
자이언트 스윙(Giant Swing)	←↙↓↘→ P+G	100	-	-	-	-	-	-	잡기
캐치(Catch)	←P+G	0	-	16	-	-	-	-	캐치 잡기
썬더파이어 파워봄(Thunder Fire Powerbomb)	(캐치 후)P+G	20+40	-	-	-	-	-	-	캐치 콤보
푸시(Push)	(캐치 후)↘P+G	0	-	-	-	+20	-	-	캐치 콤보
프론트 넥 챈트리(Front Neck Chantry)	(캐치 후)↗P+G	60	-	-	-	-	-	-	캐치 콤보
슬링샷 프론트 스플렉스(Sling Shot Front Supplex)	(캐치 후)← P+G	60	-	-	-	-	-	-	캐치 콤보
체인지(Change)	(캐치 후)→ P+G	0	-	-	-	-	-	-	캐치 콤보
저먼스플렉스(German Supplex)	(체인지 후)P+G	60	-	-	-	-	-	-	캐치 콤보
푸시(Push)	(체인지 후)→ P+G	0	-	-	-	-	+5~+22	-	캐치 콤보
커프 블라인딩(Calf Blinding)	(체인지 후)↘P+G	65	-	-	-	-	-	-	캐치 콤보
타이거 스플렉스(Tiger Supplex)	(체인지 후)← P+G	70	-	-	-	-	-	-	캐치 콤보
저먼 스플렉스(German Supplex)	(앉아있는 적 배후에서)P+K+G	80	-	-	-	-	-	-	배후 하단 잡기
크로스 암 브레이커(Cross Arm Breaker)	(앉아있는 적 측면에서)P+K+G	70	-	-	-	-	-	-	측면 하단 잡기
콤보 더블 암 스플렉스(Combo Double Arm Supplex)	(적이 앉아있을 때)PP ↗P,↗P+K+G	70	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
타이거 드라이버(Tiger Driver)	(적이 앉아있을 때)↘P+K+G	70	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
사이드 스플렉스(Side Supplex)	(적이 앉아있을 때)↓P+K+G	60	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
더블 암 스플렉스(Double Arm Supplex)	(적이 앉아있을 때)↗P+K+G	70	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
암 휩(Arm Whip)	←←P+G	50	-	19	-	-	-	-	캐치 잡기
프랑켄슈타이너(Frankensteiner)	↗P+G	60	-	17	-	-	-	-	캐치 잡기
프랑켄슈타이너(Frankensteiner)	(적 배후에서)↗P+G	60	-	17	-	-	-	-	캐치 잡기
넥 롤링 스로(Neck Rolling Throw)	(토마호크 촙 히트 후)←P+G	60	-	-	-	-	-	-	히트 잡기
반격기									
캡처드(Captured)	(적 상단K 시)←P+K	40	-	-	-	-	-	-	반격기, 발동 시 울프에게 대미지 10
드래곤 스크류(Dragon Screw) (정위치)	(적 중단K 시)↗P+K	30	-	-	-	-	-	-	반격기, 발위치가 정위치일 때
드래곤 스크류(Dragon Screw) (역위치)	(적 중단K 시)↗P+K	60	-	-	-	-	-	-	반격기, 발위치가 역위치 일 때
다운공격									
엘보 드롭(Elbow Drop)	(적 다운시)↘P	15	-	-	-	-	-	-	다운 공격
엘보(Elbow)	(적 다운시)↑P	30	-	-	-	-	-	-	다운 공격
하이 엘보(High Elbow)	(적 다운시)↓↑P	40	-	-	-	-	-	-	다운 공격
프론트 롤 킥(Front Roll Kick)	(적 다운시)←— K+G	18	-	34	-	-	-	-	다운 공격 시
썸머솔트 드롭(Summersault Drop)	(적 다운시)↑K	16	-	-	32	-	-	-	다운 공격
더블 크로(Double Claw)	(적 다운시)↓P+G	0	-	-	-	-5~+11	-	-	다운 잡기
배후공격									
롤링 해머(Rolling Hammer)	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	11	-7	-6	-1	X	배후 공격, P 연계 공격 사용 가능
백 킥(Back Kick)	(뒤돌아 있을 때)K	36	상K	14	-3	D	D	X	배후 공격
백 로우 해머(Back Low Hammer)	(뒤돌아 있을 때)↓P	30	중/상P	15	-9	D	D	O	배후 공격
백 드롭킥(Back Dropkick)	(뒤돌아 있을 때)↓K	36	하K	17	-16	D	D	O	배후 공격
백 드롭킥(Back Dropkick)	(뒤돌아 있을 때)↓K	36	하K	17	-16	D	D	하단	배후 공격
러시 중 공격									
러닝 숄더 어택(Running Shoulder Attack) (근거리)	(러시 중)P+K	20~35	상/X	20	-11	D	D	O	상대가 앉으면 넘어감
러닝 숄더 어택(Running Shoulder Attack) (원거리)	(러시 중)P+K	20~35	상/X	20	-9	D	D	O	상대가 앉으면 넘어감

제프리 맥와일드(Jeffry Mcwild)

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타 격 기									
스트레이트 너클(Straight Knuckle)	P	14	상P	12	+1	+3	+8	X	-
스트레이트 너클(Straight Knuckle)	→P	14	상P	12	+1	+3	+8	전진 후 발생	-
스트레이트 너클(Straight Knuckle)	←P	14	상P	12	+1	+3	+8	X	-
헬 스탭(Hell Stab)	P+E	20	상P	14	4	D	D	X	-
더블 헬 스탭(Double Hell Stab)	P+EP+E	10	상P	8	-10	D	D	O	-
머신건 헬 스탭(Machine-gun Hell Stab)	P+EP+EP+E	15	상P	24	-15	D	D	O	-
어퍼 킥(Upper-kick)	K	30	상K	16	0	D	D	X	-
어퍼 킥(Upper-kick)	K+E	30	상K	16	0	D	D	X	회피 후 발생
더블 너클(Double Knuckle)	PP	14	상P	9	-5	-2	+3	X	-
너클 킥(Knuckle-Kick)	PK	20	상K	12	-1	+3	+1	X	-
킬링 토킥(Killing Toe-Kick)	KK	15	중/상K	23	-17	-15	-10	O	-
원 투 어퍼(1, 2, Upper)	PPP	19	특중/상P	18	-10	-7	-2	O	앉아 가드시 가드 해제
킬링 토킥 해머(Killing Toe-Kick Hammer)	KKP	20	중/X	24	-18	D	D	O	-
콤보 켄카 훅(Combo Kenka Hook)	PP P	35	상P	21	-13	D	D	O	DP -2
엘보 버트(Elbow-butt)	P	19	중/엘보	12	-9	-6	-1	O	앉아 히트시 비틀거림
엘보 버트(Elbow-butt) (비틀거릴 때)	P	19	-	-	-	0~+7	-	X	-
스매시 어퍼(Smash Upper) (근거리)	↘P	20	중/상P	14	-8	-4	+1	O	-
스매시 어퍼(Smash Upper) (원거리)	↘P	19	중/상P	18	-10	-7	-2	O	-
니 어택(Knee-attack)	K	28	중/니	15	-12	D	D	O	-
사이드킥(Sidekick)	↘K	28	중K	16	-14	D	D	O	-
사이드킥(Sidekick)	↘K+E	28	중K	16	-14	D	D	O	-
미들 헬 스탭(Middle Hell Stab)	P+K	35	중/상P	21	-12	D	D	O	-
로우킥(Low-kick)	↘K+G	20	하K	16	-11	-7	-2	O	-
더블 어퍼(Double Upper)	↘PP	15	중/상P	17	-17	-15	-10	O	-
콤보 켄카 어퍼(Combo Kenka Upper)	↘PPP	20	중/상P	17	-15	D	D	O	-
엘보 해머(Elbow-Hammer)	P P	30	중/X	28	-10	D	D	O	-
대시 엘보(Dash Elbow)	P	19	중/엘보	16	-4	-1	+4	X	앉아 히트시 비틀거림
대시 엘보(Dash Elbow) (비틀거릴 때)	P	19	중/X	-	-	+5~+12	-	X	-
켄카 어퍼(Kenka Upper)	↘↘P	30	중/상P	17	-12	D	D	O	-
켄카 킥(Kenka Kick)	K	40	중K	26	-4	D	D	X	-
대시 엘보 어퍼(Dash Elbow Upper)	PP	19	상P	12	-10	-7	-2	O	-
토네이도 해머(Tornado Hammer)	P	25	상P	19	-15	+1	+4	O	DP -1
로우 너클(Low Knuckle)	(앉은 상태에서) ↓P	9	하P	10	-2	-1	+2	X	-
로우 너클(Low Knuckle)	↓P	11	하P	16	-2	0	+4	X	-
토킥(Toe-kick)	↓K	24	중/상	18	-4	D	+4	X	-
헬 덩크 해머(Hell Dunk Hammer)	↓P+K	21	상P	14	-9	0	+9	O	강제 앉히기 공격
더킹 로우(Ducking Low)	↓K+G	21	하K	16	-14	-7	0	하단	-
토킥 해머(Toe-kick Hammer)	↓KP	19	중/X	24	-18	D	D	O	-
엘보 스탬프(Elbow-Stamp)	P	20	중/엘보	15	-14	D	D	O	-
니 푸시(Knee-Push)	K	22	중/니	12	-10	D	D	△	-
니-해머(Knee-Hammer)	KP	15	상P	20	-18	D	D	O	-
켄카 훅(Kenka Hook)	P	35	상P	21	-13	D	D	O	DP -2
더블해머 다운(Double Hammer Down)	↘P	20	중/X	18	-29	D	D	O	-
힐 어택(Heel Attack)	K	36	중/상K	21	-20	D	D	O	-
헤드 어택(Head Attack)	P+K	35	중/X	27	-7	D	D	△	-
스토먹 크러시(Stomach Crush)	↘P+K	20	중/X	19	-23	-11	-14	O	-
라이징 해머(Rising Hammer)	↘PP	30	중/X	17	-11	D	D	O	-
풀스윙 해머(Full Swing Hammer)	P+K	45	중/상P	45	-12	D	D	O	-
버티컬 어퍼(Vertical Upper)	↘P	22	중/상P	14	-4	-1	+5	X	-
버티컬 킥(Vertical-kick)	↓K or ↗K	17	하K	16	-14	-3	+2	하	-
점 프 공 격									
점프 해머(Jump Hammer)	(대점프 중 공중에서)P	40	중/X	40	-2	D	D	X	점프 공격
라이징 선 해머(Rising Sun Hammer)	(대점프 중 공중에서) P	30	중/X	21	-22	D	D	O	점프 공격

DREAMCAST

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
킬링바이트(Killing Bite)	(대점프 상승 중)K	36	중/X	4	-30	D	D	O	점프 공격
플라잉 로우킥(Flying Low-kick)	(대점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-7	D	D	X	점프 공격
힐 스텝(Heal Step)	(대점프 착지시)K	30	중/X	11	+9	D	D	X	점프 공격
점핑 풋 스텝(Jumping Foot Step)	(대점프 중 공중에서)→K	50	중/X	12	-	D	D	X	점프 공격
리어 킥(Rear Kick)	(대점프 중 공중에서)←K	48	중/X	12	-23	D	D	배후	점프 공격
해머 다운(Hammer Down)	(소점프 상승 중)P	30	중/X	34	-6	D	D	X	점프 공격
스텝 너클(Step Knuckle)	(소점프 중 공중에서)P	30	중/X	26	0	D	D	X	점프 공격
힐 드롭(Heel Drop)	(소점프 상승 중)K	30	중/X	19	-9	D	D	O	점프 공격
점프킥(Jump Kick)	(소점프 중 공중에서)K	30	중/X	39	-7	D	D	X	점프 공격
푸싱 킥(Pushing Kick)	(소점프 착지시)K	22	중/X	10	-6	-3	+3	X	점프 공격
잡 기									
백 플립(Back Flip)	P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
백 브레이커(Back Breaker)	(적 배후에서)P+G	75	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
백 브레이커(Back Breaker) (대 타키)	(적 배후에서)P+G	80	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
코코넛츠 크러시(Coconuts Crush)	(적 측면에서)P+G	20+30	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
월 백 플립(Wall Back Flip)	(배후 벽)P+G	70	-	-	-	-	-	-	벽잡기
월 백 플립(Wall Back Flip)	(정면 벽)P+G	65	-	-	-	-	-	-	벽잡기
파워 슬램(Power Slam)	→P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
스플래시 마운틴(Splash Mountain)	↘↘P+G	80	-	-	-	-	-	-	잡기
스플래시 마운틴(Splash Mountain) (대 타키)	↘↘P+G	85	-	-	-	-	-	-	잡기
스페인 버스터(Spain Buster)	↓P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
백 스로(Back Throw)	↙P+G	0	-	-	-	-	-	-	잡기
머신건 해머(Machine-gun Hammer)	↙←P+G	10+10+20+20	-	-	-	-	-	-	잡기
초크 스위퍼 스윙(Choke Sweeper Swing)	(적 배후에서)←P+G	80	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
바디 리프트(Body Lift)	←P+G	65	-	-	-	-	-	-	잡기
암 브레이커(Arm Breaker)	←→P+G or →←P+G	60	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
헤드 버트(Head Butt)	←→P+G	20	-	-	-	+2	-	-	잡기
더블 헤드 버트(Double Head Butt)	←→P+G P+G	16	-	-	-	+2	-	-	잡기 콤보
트리플 헤드 버트(Triple Head Butt)	←→P+G P+G P+G	32	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
헤드 크러시(Head Crush)	←→P+G P+G P+G	20+20	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
헤드 크러시(Head Crush)	←→P+G P+G	20+20	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
프론트 백 브레이커(Front Back Breaker)	←→→P+G	70	-	-	-	-	-	-	잡기
프론트 백 브레이커(Front Back Breaker) (대 타키)	←→→P+G	80	-	-	-	-	-	-	잡기
태클(Tackle)	←↘P+G	25+30	-	-	-	-	-	-	잡기
리프트 업 스로(Lift Up Throw)	(스토먹 크러시 히트시)←P+G	40	-	-	-	-	-	-	캐치 잡기
스페인 버스터(Spain Buster)	(스토먹 크러시 히트시)↓P+G	50	-	-	-	-	-	-	캐치 잡기
토킥-스플래시 마운틴(Toe-kick Splash Mountain)	(토킥 히트시)↓↘→P+G	100	-	-	-	-	-	-	캐치 잡기
토킥-스플래시 마운틴	↓↘→P+G	110	-	-	-	-	-	-	캐치 잡기
백 브레이커(Back Breaker)	(앉아있는 적 배후에서)P+K+G	80	-	-	-	-	-	-	배후 하단 잡기
백 브레이커(Back Breaker) (대 타키)	(앉아있는 적 배후에서)P+K+G	85	-	-	-	-	-	-	배후 하단 잡기
콜크스크류 너클(Corkskrew Knuckle)	(앉아있는 적 측면에서)P+K+G	70	-	-	-	-	-	-	측면 하단 잡기
파워 봄(Power Bomb)	(적이 앉아있을 때)↘P+K+G	80	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
아이언 크로(Iron Claw)	(적이 앉아있을 때)↓P+K+G	50	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
아이언 크로(Iron Claw) (대 타키)	(적이 앉아있을 때)↓P+K+G	45	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
머신건 니-리프트(Machine-gun Knee-Lift)	(적이 앉아있을 때)↓→P+K+G	20+10+20+30	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
월 와이프 스로(Wall Wipe Throw)	(배후 벽)↙P+G	20+20+4×5	-	-	-	-	-	-	벽잡기
머신건 태클(Machine-gun Tackle)	(정면 벽)←↘P+G	15+15+30	-	-	-	-	-	-	벽잡기
다 운 공 격									
스톰핑(Stomping)	↘K	15	-	-	-	-	-	-	다운 공격
바디 프레스(Body Press)	↑P	30	-	-	-	-	-	-	다운 공격
라이덴 드롭(ライデンドロップ)	↓↑P	40	-	-	-	-	-	-	다운 공격
데빌 리버스 크로(Devil Reverse Claw)	↓P+G	0	-	-	-	-5~-11	-	-	다운 잡기
배 후 공 격									
스핀 너클(Spin Knuckle)	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	11	-7	-6	-1	X	배후 공격
백 킥(Back Kick)	(뒤돌아 있을 때)K	36	상K	15	-2	D	D	X	배후 공격
백 더블 해머(Back Double Hammer)	(뒤돌아 있을 때)↓P	30	중/X	15	-11	D	D	O	배후 공격
백 힐킥(Back Heel-kick)	(뒤돌아 있을 때)↓K	30	중K	18	-30	D	D	O	배후 공격
스핀 너클(Spin Knuckle)	(뒤돌아 있을 때)↓P	12	상P	14	-12	-11	-6	O	배후 공격
러 시 중 공 격									
러닝 바디프레스(Running Body Press)	(러시 중)P+K	20~40	-	-	-38	D	D	O	러시중 공격
러닝 히프 어택(Running Hip Attack)	(러시 중)K+G	30	-	-	-	D	D	X	러시 중 공격

DREAMCAST

카게 마루(Kage Maru)

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타격기									
탄권(弾拳)	P	10	상P	8	0	+2	+5	X	-
탄권(弾拳)	←P	10	상P	8	0	+2	+5	X	-
탄권(弾拳)	→P	10	상P	8	0	+2	+5	X	-
측탄(側弾)	P+E	14	상P	12	-4	-1	+3	X	회피 후 발생
풍섬인(風閃刃)	P+K	16	중/상P	23	-6	-4	0	X	DP -1
열장(烈掌)	PP	10	상P	8	-6	-6	0	X	-
산탄격([illegible])	PPP	12	상P	9	-5	-1	0	X	-
산탄리축([illegible])	PPPK	30	중K	16	-12	D	D	O	-
산탄풍신각([illegible])	PPP← or PPP↖K	20	중/반전K	10	-22	D	D	O	-
열장각([illegible])	PPK	30	상K	14	-6	D	D	△	-
열장나선격([illegible])	PP←P	17	상P	13	-6	0	+4	X	-
산탄나선리축([illegible])	PP←PK	30	중K	16	-12	D	D	O	-
엽중([illegible])	PK	20	상K	12	-1	+3	0	X	-
돌반축(突き返し蹴り)	K	25	상K	14	-2	D	D	X	-
돌반축(突き返し蹴り)	K+E	25	상K	14	-2	D	D	X	회피 후 발생
주타(打ち)	→P	19	중/엘보	11	-5	-2	+2	X	앉아서 히트시 비틀거림
주타(打ち)(비틀거릴 때)	→P	19	-	-	-	+4~+11	-	X	-
낙섬인([illegible])	→P+K	16	중/상P	16	-13	-11	-4	O	DP -2
낙섬인반([illegible]返し)	→P+KP+K	14	중/상P	13	-12	D	D	O	-
부신슬축(浮身[illegible]り)	↓←K	38	상/X	14	-16	D	D	O	-
뇌룡비상각([illegible])	→→P+K+G	40	강상단/X	20	-66	D	D	O	앉아 가드 이외에는 모두 히트
유영각([illegible])(근거리)	→→K	20~30	하/하SK	27	-21	D	D	O	-
유영각([illegible])(원거리)	→→K	20~30	하/하SK	27	-12	D	D	O	-
엽아룡([illegible])	→→K+G	40	중/X	25	-22	D	D	O	-
후전지뢰각(後転地雷り脚)(근거리)	→↘↓↙←K	20~35	하/하SK	27	-17	D	D	하단	-
후전지뢰각(後転地雷り脚)(원거리)	→↘↓↙←K	20~35	하/하SK	27	-9	D	D	하단	-
영인(影刃)	→↓↘P	40	중/상P	15	-21	D	D	O	전전, 후전 후 가능
암잠파([illegible])	↓↘P	20	중/상P	14	-14	D	D	O	-
엽운섬인([illegible])	↘P+K	24	중/상P	16	-10	D	D	O	-
중축(中蹴り)	↘K	22	중K	14	-6	-3	+1	X	앉아 히트시 비틀거림
중축(中蹴り)(비틀거릴 때)	↘K	22	-	-	-	+4~+14	-	X	-
횡축(横蹴り)	↘K+E	22	중K	14	-6	D	D	X	-
이수차([illegible]水車)	↘K+G	40	중/X	23	-21	D	D	배후	-
지뢰탄(地雷り弾)	↓P	11	하P	16	-2	0	+4	X	-
지뢰탄(地雷り弾)	(앉은 상태에서) ↓P	9	하P	10	-2	-1	+2	X	-
선풍인(旋風刃)	↓P+K	20	중/상P	16	-8	-4	0	O	-
뇌축(雷り蹴り)	↓K	14	하K	16	-13	-4	+2	하단	-
선축([illegible]蹴り)	↓K+G	35	상K	14	-10	D	D	O	-
측탄(側弾)	↗P	14	상P	12	-4	-1+3	X	-	
측탄중([illegible])	↗PK	20	상K	12	-3	+	0	X	-
지주(地走り)	↗K	19	하K	19	-35	D	D	O	-
나선([illegible])	←P	17	상P	13	-6	-3	+1	X	-
나선리축([illegible]蹴り)	←PK	25	중K	16	-10	-2	D	O	앉아서 히트시 비틀거림
환엽(幻[illegible])	←K+G	30	상/상SK	22	0	D	D	X	-
침서탄(針[illegible]弾)	←↙↓↘→P	15	하/X	1	-	-	-	O	전전, 후전 후
회전지뢰각(回転地雷り脚)(근거리)	←↙↓↘→K	20~35	하/하SK	25	-19	D	D	하	-
회전지뢰각(回転地雷り脚)(원거리)	←↙↓↘→K	20~35	하/하SK	25	-13	D	D	하	-
선풍축(旋風蹴り)	↖K	40	중/반전K	20	-16	D	D	O	-
수차축(水車蹴り)	↖K+G	50	중/반전K	12	-39	D	D	O	-
원월축(円月蹴り)(근거리)	↗K+G	35	중/상K	30	-2	D	D	X	-
원월축(円月蹴り)(원거리)	↗K+G	35	중/상K	30	-17	D	D	O	-
낙인반(落刃返り)	←←P	17	상/X	13	-1	+2	+5	X	뒤돌기 공격
이선축([illegible]蹴り)	←←K	24	상/X	15	-3	D	D	X	뒤돌기 공격
용미섬(龍尾閃)	←←K+G	12	하/X	21	-11	D	D	배후 하단	뒤돌기 공격

DREAMCAST

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
점프공격									
낙엽(落葉)	(대점프 중 공중에서) P	30	중/X	14	-21	D	D	O	점프 공격
비상축(飛翔蹴り)	(대점프 상승 중)K	30	중/X	5	-62	D	D	O	점프 공격
환태축(丸太蹴り)	(대점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-	D	D	X	점프 공격
비종축	(대점프 착지시)K	30	중/X	11	+9	D	D	X	점프 공격
낙엽선풍탄(落葉旋風弾)	(대점프 상승 중) K	30	중/X	30	-21	D	D	O	점프 공격, 적 원거리
원월축(円月蹴り)	(대점프 중 공중에서)←K	40	중/X	21	-18	D	D	O	점프 공격
회전연수축	(대점프 중 공중에서)←K	40	중/X	12	-23	D	D	배후	점프 공격
수도(手刀)	(소점프 상승 중)P	30	중/상P	33	-6	D	D	X	점프 공격
비정권(飛び正拳)	(소점프 중 공중에서)P	24	하P	14	-7	-4	+1	X	점프 공격
비전축(飛び前蹴り)	(소점프 상승 중)K	20	중/X	10	-11	D	D	O	점프 공격
돌종축	(소점프 중 공중에서)K	20	중/X	10	-11	D	D	O	점프 공격
지선	(소점프 착지시)K	20	하K	19	-20	D	D	하단	점프 공격
잡기									
열리하	(앉아있는 적 배후에서)P+K+G	60	-	-	-	-	-	-	배후 하단 잡기
태도(太刀)	P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
태도(太刀) (대 타키)	P+G	45	-	-	-	-	-	-	잡기
열리하	(적 배후에서)P+G	50	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
열리하 (대 타키)	(적 배후에서)P+G	45	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
무하	(적 측면에서)P+G	40	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
순역자재	→P+G	0	-	-	-	+11	-	-	잡기
순역자재	(적 배후에서) →P+G	0	-	-	-	+11	-	-	배후 잡기
순역자재	(적 측면에서) →P+G	0	-	-	-	+11	-	-	측면 잡기
도하	↘P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
도하 (대 타키)	↘P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
호연락	←P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
호연락 (대 타키)	←P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
영하	←→P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
부하	←↓P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
부하 (대 타키)	←↓P+G	65	-	-	-	-	-	-	잡기
이즈나오토시(イズナ落とし)	(호연락 후) ↑P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
이즈나오토시(イズナ落とし) (대 타키)	(호연락 후) ↑P+G	70	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
이즈나오토시(イズナ落とし) (대 타키)	(호연락 후) ↓P+G	70	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
부신란탄격	↗P+G	20+10+10+10	-	18	-	-	-	-	캐치 잡기
암하	(적을 배후에 두고) ↑P+G	50	-	21	-	-	-	-	캐치 잡기
반격기									
소수반(小手返し)	(적 상P 시)←P+K	30	-	-	-	-	-	-	반격기
다운공격									
종떨어뜨리기	(적 다운시)↘K	13	-	28	-	-	-	-	다운 공격
비상격 (원거리)	(적 다운시) ↑P	30	-	48	-	-	-	-	다운 공격
비조(飛鳥) (중거리)	(적 다운시) ↑P	40	-	49	-	-	-	-	다운 공격
비연탄 (근거리)	(적 다운시) ↑P	30	-	41	-	-	-	-	다운 공격
배후공격									
이엽	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	10	-6	-5	-1	X	배후 공격, P 연계 공격 가능
역축(逆蹴り)	(뒤돌아 있을 때)K	30	상K	15	-2	D	D	X	배후 공격
이수도(裏手刀)	(뒤돌아 있을 때) ↓P	15	하P	14	-14	-6	-2	하단	배후 공격
음선풍축	(뒤돌아 있을 때)↘K	40	중/X	26	-5	D	D	X	배후 공격
배룡조	(뒤돌아 있을 때) ↑K	30	중/X	31	-24	D	D	배후	배후 공격
이선풍축	(뒤돌아 있을 때)↗K	25	중/X		-32	D	D	배후 or 정면	배후 공격
반월축(半月蹴り)	(뒤돌아 있을 때) ↓K	30	하K	16	-14	D	D	하단	배후 공격
러시중 공격									
지골(地滑り) (근거리)	(러시 중)→K	20~30	하/X	18	-17	D	D	O	러시 공격
지골(地滑り) (원거리)	(러시 중)→K	20~30	하/X	18	-	-	-	O	러시 공격
특수이동기									
전전(前転)	←↙↓↘→	-	-	-	-	-	-	X	이동기
후전(後転)	→↘↓↙←	-	-	-	-	-	-	X	이동기
후전(後転)	(전전 후)→↘↓↙←P	-	-	-	-	-	-	X	이동기
측전	←E	-	-	-	-	-	-	X	이동기
이부신(裏浮身)	↓↖	-	-	-	-	-	-	X	이동기

DREAMCAST

리온 라팔(Lion Rafale)

기술명	커맨드	대미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타격기									
통추(通捶)	P	10	상P	10	-3	-1	+3	X	-
통추(通捶)	→P	10	상P	10	-3	-1	+3	X	-
통추(通捶)	P+E	10	상P	10	-3	-1	+3	X	-
천심퇴(穿心腿)	K	25	상K	13	-6	D	D	X	-
천심퇴(穿心腿)	K+E	25	상K	13	-5	D	D	X	회피 후 발생
천심퇴(穿心腿)	→K	25	상K	13	-5	D	D	X	-
구수연추(勾手連捶)	PP	10	상P	9	-7	-5	-1	X	-
연추퇴(連捶腿)	PK	20	상K	11	-8	-4	0	O	-
연선퇴(連旋腿)	KK	20	상K	16	-16	D	D	O	-
연환천장(連環穿掌)	PPP	12	상P	9	-27	D	D	O	-
연추소수(連捶掃手)	PP↓P	20	하P	21	-27	D	D	하단	-
연추마반수(連捶磨盤手)	PP→P+E	30	상P	28	-3	D	D	X	-
질보승천장(疾步昇穿掌)	↓→P	24	중/상P	13	-10	-2	+2	O	-
반주(盤肘)	→P	14	중/엘보	11	-9	-6	-2	O	앉아 히트시 비틀거림
반주(盤肘)	→P	14	-	-	-	+6~+12	-	X	-
천음장(穿陰掌)	↘P	10	중/상P	12	-8	-6	-2	O	-
소구수(掃勾手)	P	7	하P	13	-15	-14	-11	하단	-
연소구수(連掃勾手)	PP	10	하P	13	-14	-7	+2	하단	-
구수제슬(勾手提膝)	→K	25	중/니	15	-10	D	D	O	-
탄퇴(彈腿)	↘K	24	중K	15	-7	-4	0	X	앉아 히트시 비틀거림
탄퇴(彈腿)	↘K	24	-	-	-	+1~+11	-	X	-
마반수(磨盤手)	→P+E	30	상P	28	-2	D	D	X	-
측천횡각(側穿橫脚)	↘K+E	24	중K	16	-6	D	D	X	-
쌍이선풍(双耳旋風)	→P+K	24	상/X	19	0	+3	+7	X	DP -2
도보배소수(倒步背掃手)	↘P+K	20	하P	21	-27	D	D	하단	-
질지소퇴(疾地掃腿)	↘K+G	24	하/하SK	26	-20	D	D	하단	-
반주연환수(盤肘連環手)	→PP	16	중/상P	27	-9	D	D	O	-
낙격장(落擊掌)	↘PP	20	중/상P	13	-11	D	D	O	-
전질보(前疾步)	→→P	35	중/상P	27	-5	D	D	X	-
부인각(斧刃脚)	→→K	15	중/상K	18	-14	-12	-8	O	-
전신요음각(轉身撩陰脚)	→→K+G	24	상/상SK	25	-10	D	D	O	-
부인연단각(斧刃連彈脚)	→→KK	20	중/상K	11	-25	D	D	O	-
하통추(下通捶)	↓P	11	하P	16	-2	0	+3	X	-
하통추(下通捶)	(앉은 상태에서) ↓P	8	하P	10	-5	-3	+2	X	-
등격추(登擊捶)	↗P	12	하P	17	-15	-14	-9	하단	-
궤퇴(跪腿)	↓K	12	하K	18	-14	-13	-9	하단	-
천궁퇴(穿弓腿) (1격)	↗K	15	하K	16	-	-	-	-	-
천궁퇴(穿弓腿) (2격)	↗K	10	하K	2	-34	D	D	하단	-
사보사소수(斜步斜掃手)	↓P+E	20	하P	17	-15	D	D	O	-
투보소수(偸步掃手)	↓P+K	15	하P	19	-10	-6	+2	하단	-
등격연추(登擊連捶)	↗PP	8	상P	6	-15	-7	-5	하단	-
전소퇴(前掃腿)	↓KK	20	하K	17	-17	D	D	하단	-
등선퇴(登旋腿)	↓KK+G	30	상/상SK	20	-12	D	D	O	-
배전구수(背轉勾手)	←P	16	중/상P	17	-11	-9	-5	O	-
태산쌍구수(泰山双勾手)	←P+K	30	상/X	24	-7	D	D	△	DP -2
연선배구수(連旋背勾手)	←PP	19	중/상P	18	-10	-7	-3	O	-

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도 가드	경직정도 히트	경직정도 카운터	잡기여부	비고
향측후피쌍수	↘EP+K	30	상/X	19	+7	D	D	X	-
횡소격	←P	24	상P	15	-3	-2	+4	X	-
앙신도퇴	←K	24	중K	17	-	-	-	-	-
공비쌍단축	↘K	30	중/X	20	-	D	D	X	-
후측후피불수	←P+E	30	상P	19	-7	D	D	△	회피 후 발생
도지반충조	↘P+K	30	중/X	42	-	D	D	X	-
변신연첨각	←K+G	20	중K	15	-	D	D	X	-
월아악수	←—P	8	상P	9	-13	-11	-8	O	-
연재악수	←—PP	10	상P	7	-12	-10	-7	O	-
연재악수연격악수	←—PPP	14	상P	13	-8	-5	-1	O	-
칠보취경수	←↘P	23	중/상P	16	-13	D	D	O	-
용미각	↑K	26	중/X	14	-10	D	D	O	-
선자	↗K	35	중/X	31	-	D	D	X	-
비천붕격	↗P+K	30	중/상P	24	-15	D	D	O	-
앙수도격	→P	10	상P	9	-3	-2	+2	X	-
후축퇴	→K	20	상K	14	-14	D	D	O	-
열반쌍소각 (1격)	(회전 후)→K	10	하/X	24	-	-	-	-	-
열반쌍소각 (2격)	(회전 후)→K	16	하/X	2	-73	D	D	O	-
선풍소퇴 (근거리)	↓K+G or ↘K+G	20~30	하K	25	-33	D	D	하단	-
선풍소퇴 (원거리)	↓K+G or ↘K+G	20~30	하K	25	-27	D	D	하단	-
앙천퇴	↓K	10	하K	14	-16	-5	-2	하단	-
배선주	↓↙P	16	하P	17	-16	-14	-10	하단	-
배선주회하각	↓↙PK	15	하/하SK	28	-52	D	D	하단	-
도격배전	←→P	12	상/X	14	-8	-7	-3	배후	뒤돌기 공격
아선화각	←→K	30	상/X	20	-11	D	D	배후	뒤돌기 공격
점프 공격									
쌍장두락격	(대점프 중 공중에서)→P	30	중/X	16	-22	D	D	O	점프 공격
등기각	(대점프 상승 중)K	30	중/X	10	-40	D	D	O	점프 공격
공비단각	(대점프 중 공중)K	30	중/X	11	-8	D	D	X	점프 공격
낙비종퇴	(대점프 착지시)K	30	중/X	12	+8	D	D	X	점프 공격
쌍퇴낙습	(대점프 중 공중에서)→K	40	중/X	12	-39	D	D	O	점프 공격
배쌍퇴낙습	(대점프 중 공중에서)←K	40	중/X	53	-24	D	D	배후	점프 공격
도지반충조	(소점프 상승 중)P	30	중/X	42	-	D	D	X	점프 공격
낙보도격	(소점프 중 공중에서)P	30	중/상P	26	0	D	D	X	점프 공격
재하퇴	(소점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-8	D	D	O	점프 공격
지저퇴	(소점프 착지시)K	20	하/X	13	-19	D	D	O	점프 공격
잡기									
취보전신주	P+G	10×3+20	-	-	-	-	-	-	잡기, DP +5
권종리	(적 배후에서)P+G	7+4+2+4+4+4+4+2+9	-	-	-	-	-	-	배후 잡기, DP +5
배도리주	(적이 등 뒤에)P+G	20+30+20	-	-	-	-	-	-	잡기
배도리주 (대 타키)	(적이 등 뒤에)P+G	10+30+20	-	-	-	-	-	-	잡기
전신도습리주	(적 측면)P+G	40	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
전신조과	↘P+G	0	-	-	-	+13	-	-	잡기
전신조과 (대 타키)	↘P+G	0	-	-	-	+12	-	-	잡기
도습리주	←P+G	20+30	-	-	-	-	-	-	잡기
도습리주 (대 타키)	←P+G	20+25	-	-	-	-	-	-	잡기
도습리주	(정면 벽)←P+G	40+20	-	-	-	-	-	-	벽잡기, DP +5
전신조제각	←↘P+G	40	-	-	-	+8	-	-	잡기, DP 6이상
변신쌍선퇴	(전도립 중)P+G	50	-	15	-	-	-	-	캐치 잡기
다운 공격									
나선취주	↘P	12	-	-	-	-	-	-	다운 공격
전주낙각	↑P	30	-	-	-	-	-	-	다운 공격
등공선산	↓↑P	30	-	-	-	-	-	-	다운 공격
도지반충조	↖P	20	-	-	-	-	-	-	다운 공격
천지추격	↗P	20	-	-	-	-	-	-	다운 공격
배후 공격									
배반장	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	11	-7	-6	-2	X	배후 공격, P 연계 공격 가능
전후공격	(뒤돌아 있을 때)P+K	15	중K	12	-18	-16	-10	O	배후 공격
선단각	(뒤돌아 있을 때)P+KK	25	중/X	-	-	D	D	X	배후 공격
배선퇴	(뒤돌아 있을 때)K	30	상K	16	-21	D	D	O	배후 공격
배하반장	(뒤돌아 있을 때)↓P	14	하P	16	-12	-7	0	하단	배후 공격
저답각	(뒤돌아 있을 때)↓K	25	하K	19	-12	-5	D	하단	배후 공격
러시 중 공격									
주무쌍전각	(러시 중)K	29	중/X	18	-14	D	D	O	러시 중 공격
특수 동작									
암음주	↓P+K+G	-	-	-	-	-	-	-	특수행동, DP +3
좌음주	(좌반철 중)P+K+G	-	-	-	-	-	-	-	특수 행동, DP +3
전도립	↖↓↗	-	-	-	-	-	-	-	특수 행동
좌반철	↓↓	-	-	-	-	-	-	-	특수 행동
횡침	↙↓↘	-	-	-	-	-	-	-	특수 행동
주무신	↑P+K	-	-	-	-	-	-	-	특수 행동
좌반철에서 횡침	(좌반철 중)↓↓	-	-	-	-	-	-	-	특수 행동
좌반철에서 전도립	(좌반철 중)←	-	-	-	-	-	-	-	특수 행동
특수 이동기									
후신피	←G	-	-	-	-	-	-	-	특수 이동
향측전피	↗E	-	-	-	-	-	-	-	특수 이동
향측후피	↖E	-	-	-	-	-	-	-	특수 이동
배주신	↓↖	-	-	-	-	-	-	-	특수 이동

아오이 우메노코지(Aoi Umenokoji)

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도 가드	경직정도 히트	경직정도 카운터	잡기여부	비고
타격기									
타돌(打突)	P	10	상P	9	0	+2	+6	X	-
타돌(打突)	←P	10	상P	9	0	+2	+6	X	-
타돌(打突)	P+E	10	상P	9	0	+2	+6	X	회피 후 발생
상축(上蹴り)	K	20	상K	12	-15	-12	-8	O	-
상축(上蹴り)	K+E	20	상K	12	-15	-12	-8	O	회피 후 발생
상축(上蹴り)	→K	20	상K	12	-12	-10	-6	O	-
평수(平手)	P+K	8	상P	12	-10	-8	-5	O	DP -1
이연평수(二連平手)	P+KP	9	상P	11	-10	-9	-6	O	DP -1
삼연평수(三連平手)	P+KPP	9	상P	15	-7	-6	0	X	DP -1
이연돌(二連突)	PP	10	상P	8	-4	-2	+2	X	-
장축중(長蹴り重ね)	PK	29	상K	14	-6	-3	+1	△	-
쇄겸(鎖鎌)	KK	24	중/상K	19	-20	0	+7	O	강제 앉히기
이연돌횡주(二連突横走)	PPP	12	상P	12	-16	-15	-10	O	-
이연돌정각(二連突頂脚)	PPK	30	상K	14	-4	D	D	O	-
연돌소태도(連突小太刀)	PPPK	35	중/니	18	-14	D	D	O	앉아 가드시 비틀거림
연돌소태도(連突小太刀) (비틀거릴 때)	PPPK	35	-	-	-	-10~-3	-	O	-
연돌초치(連突草薙)	PPP↓K	20	하/하SK	19	-17	D	D	하단	K캔슬가능
이연돌횡타(二連突横打)	PP→P	20	중/엘보	19	-13	-9	-5	O	앉아 히트시 비틀거림, 캔슬가능
이연돌횡타(二連突横打) (비틀거릴 때)	PP→P	0~20	-	-	-	-4~+4	-	O	-
연돌건차(連突肩車)	PP→PP	20	중/엘보	23	-11	D	D	O	캔슬가능
무쌍파(無双破)	↓↘P	10~21	중/엘보	12	-13	-4	+2	O	-
중단주당(中段肘當)	→P	19	중/엘보	11	-11	-8	-4	O	앉아 히트시 비틀거림
중단주당(中段肘當)	→P	0~19	-	-	-	-2~+6	-	X	-
수신검(袖神剣)	↘P	23	특중/상P	18	-7	-3	+1	O	캔슬 가능
뇌인파(雷刃破)	→K	20	중/니	18	-12	D	D	O	앉아 히트시 비틀거림
뇌인파(雷刃破) (비틀거릴 때)	→K	20	-	-	-	0~+7	-	-	X -
중종축(中踵蹴り)	↘K	21	중K	14	-7	-6	-2	X	앉아 히트시 비틀거림
중종축(中踵蹴り)	↘K	21	-	-	-	+2~+12	-	X	-
횡종축(横踵蹴り)	↘K+E	21	중K	14	-8	D	D	O	-
횡타(横打)	→P+K	0 or 20	중/엘보	15	-11	-9	-3	O	앉아 히트시 비틀거림
횡타(横打)	→P+K	20	-	-	-	-2~+6	-	X	-
봉황수(鳳凰手)	P+K	15	중/상P	16	-8	-6	+9	△	강제 앉히기
선영(旋影)	→PP	14	상P	20	-11	-7	+2	O	앉아 히트시 비틀거림, 캔슬 가능
선영(旋影)	→PP	14	-	-	-	+3~+10	-	X	-
구름차기(雲蹴り)	↑KK	20	상K	13	-14	D	D	O	-
의차(衣車)	→→P	27	중/엘보	17	-10	D	D	O	캔슬 가능
부영(浮影)	→P+K	20	중/엘보	14	-12	D	D	O	앉아서 가드시 가드 해제
하단장타(下段掌打)	↓P	11	하P	16	-4	0	+4	X	-
하단장타(下段掌打)	(앉은 상태에서) ↓P	9	하P	10	-4	-3	+2	X	-
하단축당(下段蹴り當)	↓K	12	하K	14	-16	-5	0	하단	-
종절(踵切り)	↗K	20	하K	15	-10	-1	+2	O	-
초치(草薙)	↓K+G	20	하/하SK	19	-16	D	D	하단	캔슬 가능
양지(両止)	↓↓P	18	중/X	13	-9	-5	-1	O	앉아 히트시 비틀거림
양지(両止)	↓↓P	18	-	-	-	+3~+13	-	X	-
상세류선장(上勢柳旋掌)	←←P+K	14	상P	17	-14	D	D	O	DP -2, 캔슬 가능
횡주주당(横周肘當て)	→P+KP	20	중/엘보	23	-11	D	D	O	캔슬 가능
과권수도(過拳手刀)	←←P	14	상P	16	-3	0	+4	X	뒤돌기 공격
점프공격									
비차당(飛車當て)	(대점프 중 공중에서) →P	30	중/X	21	-22	D	D	O	점프 공격
삼일월축(三日月蹴り)	(대점프 상승 중)K	30	중/X	5	-29	D	D	O	점프 공격
비측도(飛び側刀)	(대점프 중 공중에서)K	30	중/X	11	+1	D	D	X	점프 공격
나뭇잎 차기(木の葉蹴り)	(대점프 착지시)K	30	중/X	10	+8	D	D	X	점프 공격
이와축(異和蹴り)	(대점프 중 공중에서)←K	40	중/X	12	-23	D	D	배후	점프 공격

DREAMCAST

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
공중수도치기(飛び手刀)	(소점프 상승 중)P	30	중/X	34	-2	D	D	X	점프 공격
공중수도치기(飛び手刀)	(소점프 중 공중에서)P	30	중/X	26	0	D	D	X	점프 공격
공중 앞차기(飛び前蹴り)	(소점프 상승 중)K	18	중/X	20	-7	0	+4	X	점프 공격
공중 찍기(飛び踵蹴り)	(소점프 중 공중에서)K	20	중/X	10	-7	0	+11	X	점프 공격
공중 찍기(飛び踵蹴り)	(소점프 착지시)K	20	중/X	10	-2	+6	+11	X	점프 공격
잡기									
소당(小當)	P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
비단감아 던지기(綾手取り)	(적 측면에서)P+G	40	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
삼도(杉倒)	(적 배후에서)P+G	30+20	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
합기던지기(合氣投げ)	↓←P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
나뭇잎 떨구기(木の葉落とし)	↘P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
반월파(半月巴)	↗P+G	45	-	-	-	-	-	-	잡기
반월파(半月巴)	(배후 벽)↗P+G	50	-	-	-	-	-	-	벽잡기
육단대취(六段帶取)	←P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
접락(蝶絡み)	→↘↓↙←P+G	30	-	-	-	0	-	-	잡기 콤보
협락(脇絡み)	←↙↓↘→P+G	20	-	-	-	+5	-	-	잡기 콤보
궁신고(弓身固め)	(접락or협락 중)→↓P+G or ←↓P+G	20	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
사권(捨巻き)	(접락or협락 중)→↑P+G or ←↑P+G	35	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
해노절(海老折り)	(궁신고 중)↓↑P+G	25	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
도인(倒引き)	(궁신고 중)↑↓P+G	26	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
수극도신(手極め倒身)	↓P+K+G	30+15+15	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
반격기									
이소수반(裏小手返し)	(적을 등지고, 적 상단P시)←P+K	30	-	-	-	-	-	-	배후 상단 반격기
이선류(裏旋流)	(적을 등지고, 적 상단K시)←P+K	30	-	-	-	-	-	-	배후 상단 반격기
유제수(流制手)	(적 상단P 시)←P	0	-	-	-	+7~+21	-	-	흘리기
우통(羽通)	(적 상단K 시)←P	0	-	-	-	-	-	-	흘리기
소파(小波)	(정위치 적 상SK시)←P+K	25	-	-	-	-	-	-	반격기
소파(小波)	(역위치 적 상SK시)←P+K	0	-	-	-	+8~+21	-	-	흘리기
전신입신(轉身入身)	(정위치 적 상단P시)←P+K	25	-	-	-	-	-	-	반격기
과념(渦捻り)	(역위치 적 상단P시)←P+K	25	-	-	-	-	-	-	반격기
지할(枝割き)	(역위치 적 상단K시)←P+K	20	-	-	-	-	-	-	반격기
두레박 떨구기	(정위치 적 상단K시)←P+K	20	-	-	-	-	-	-	반격기
반월차(半月車)	(적 중단K시)↗P	0	-	-	-	+8~+21	-	-	흘리기
반월차(半月車)	(적 중단 니에)↗P	0	-	-	-	+6~+20	-	-	흘리기
용의 악문(龍の顎門)	(적 중단 엘보시)↗P+K	30	-	-	-	-	-	-	반격기
담쟁이 덩굴 감기	(정위치 적 중단K시)↗P+K	30	-	-	-	-	-	-	반격기
선열(扇裂き)	(역위치 적 중단 킥)↗P+K	30	-	-	-	-	-	-	반격기
낙엽무(落ち葉舞)	(정위치 적 니에)↗P+K	30	-	-	-	-	-	-	반격기
풍차륜(風車輪)	(역위치 적 니에)↗P+K	30	-	-	-	-	-	-	반격기
대과(大渦)	(적 반전K 시)↖P+K	25	-	-	-	-	-	-	반격기
우절(羽折)	(적 하단P시)↓P+K	20	-	-	-	-	-	-	반격기
수월(水月)	(적 하단K시)↓P+K	20	-	-	-	-	-	-	반격기
소파(小波)	(적 하단SK시)↓P+K	0	-	-	-	-	-	-	흘리기
선류(旋流)	(적 하단P시)↓P+K	25	-	-	-	-	-	-	반격기
단풍나무 떨구기(楓落とし)	(적 하단K시)↓P+K	25	-	-	-	-	-	-	반격기
다운공격									
종수도(縱手刀)	(적 다운시)↘P	10	-	-	-	-	-	-	다운 공격
공세구수도(空勢斬手刀)	(적 다운시)↑P	30	-	-	-	-	-	-	다운 공격
공세와돌차기(空勢瓦突り)	(적 다운시)↓↑P	40	-	-	-	-	-	-	다운 공격
가지격파(枝砕き)	(적 다운시)↘P+G	25	-	-	-	-	-	-	다운 잡기, 적 위를 본 상태, 다리쪽에서
운수(雲水)	(적 다운시)↘P+G	10+25	-	-	-	-	-	-	다운 잡기, 적 엎어진 상태, 다리쪽에서
부업진(浮業陣)	(적 다운시)↘P+G	25	-	-	-	-	-	-	다운 잡기, 적 위를 본 상태, 머리쪽에서
부동진(不動陣)	↘P+G	25	-	-	-	-	-	-	다운 잡기, 적 엎어진 상태, 머리쪽에서
배후공격									
수도회(手刀廻)	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	12	-6	-5	-1	X	배후 공격, P연계 공격 가능
뒤돌아 위차기(振り上蹴り)	(뒤돌아 있을 때)K	20	상K	15	-1	11	D	O	배후 공격
회언수(廻り逢手)(1격)	(뒤돌아 있을 때)↓P	14	하P	12	-	-	-	-	배후 공격, 과권수도 중
회언수(廻り逢手)(2격)	(뒤돌아 있을 때)↓P	14	하/X	5	-3	0	+5	X	배후 공격, 과권수도 중
쇄검(鎖鎌)	(뒤돌아 있을 때)KK	20	중/상K	15	-26	D	D	O	배후 공격
회노축(廻り蹴り)	(뒤돌아 있을 때)↘K	20	하/하K	15	-12	-4	D	O	배후 공격
회수도(廻り手刀)	(뒤돌아 있을 때)↓P	10	하/X	11	-10	-5	-2	O	배후 공격
뒤돌아 아래차기(廻り下蹴り)	(뒤돌아 있을 때)↓K or ↓K	12	하K	21	-11	-7	0	하단	배후 공격

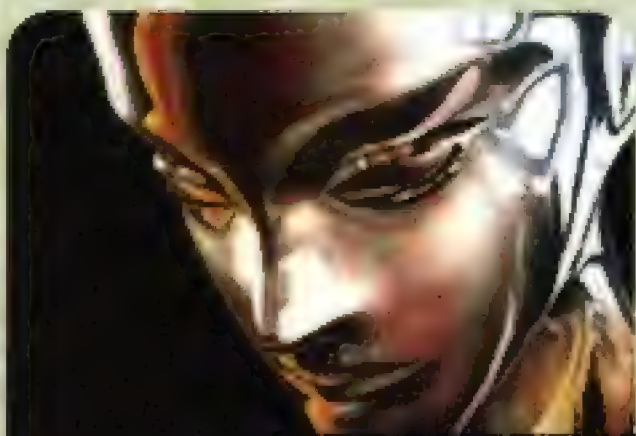
DREAMCAST

타카 아라시(Taka-Arashi)

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경화정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타격기									
뜻바리 1(突っ張り) (근거리)	P	10	상P	12	-6	-4	+2	X	-
뜻바리 1(突っ張り) (원거리)	P	10	상P	12	-6	-4	0	X	-
뜻바리(突っ張り)	←P	10	상P	12	-6	-4	0	X	레버 입력 후에 버튼 입력
뜻바리 (突っ張り)	P+E	10	상P	12	-6	-4	0	X	회피 후 발생
뜻바리 2(突っ張り)	PP	10	상P	10	-11	-11	0	O	-
뜻바리 3(突っ張り)	PPP	10	상P	8	-10	-4	0	O	-
뜻바리 4(突っ張り)	PPPP	10	상P	8	-10	-4	0	O	-
뜻바리 5(突っ張り)	PPPPP	10	상P	8	-10	-4	0	O	-
뜻바리 6(突っ張り)	PPPPPP	10	상P	8	-12	-6	0	O	-
뜻바리제수(突っ張り諸手)	PPPPP→P	24	상/X	18	-10	-6	-3	O	-
상축(上蹴り)	K	30	상K	17	-3	D	D	X	-
상축(上蹴り)	K+E	30	상K	17	-3	D	D	X	회피 후 발생
하리테(張り手)	P+K	29	상P	18	-10	D	D	O	DP -1
슬통치기(鯖折き)	↓→P	20~65	중/상P	12	-14	D	D	O	DP -1
뜻바리준쇄(突っ張り鯖折き)	PP→P	20~65	중/상P	12	-14	D	D	O	DP -1
주당(肘當て)	→P	19	중/엘보	12	-9	-6	+2	O	앉아 히트시 비틀거림
주당(肘當て)	→P	19	-	-	-	+7~+11	-	X	-
귀살(鬼殺し)	↘P	21	상P	13	-10	-3	+1	O	-
환태습(丸太鎚)	→K	26	중/니	14	-11	D	D	O	-
중단차기(中段蹴り)	↘K	30	중K	17	-14	D	D	O	-
중 뜻바리 1 (中突っ張り)	→P+K	10	중/상P	14	-11	-9	-2	O	-
중 뜻바리 2 (中突っ張り2)	→P+KP	10	중/상P	12	-6	-4	0	X	-
중 뜻바리 3 (中突っ張り3)	→P+KPP	10	중/상P	9	-10	-6	0	O	-
귀신 차올리기(鬼蹴ち上げ)	↘P+K	38	중/X	22	-14	D	D	O	-
차올리기(蹴ち上げ)	P+K	28	중/X	15	-14	D	D	O	-
팔꿈치 내려치기(肘て叩き)	→PP	30	중/X	28	18	D	D	O	-
쌍수돌(双手突き)	→→P	20~30	특중/X	12	-14	D	D	O	앉아 가드시 가드 열림
제수뜻바리(諸手突っ張り)	→→→PP	14	상P	13	-13	-9	-5	O	-
제수돌뜻바리 2(諸手突っ張り)	→→PPP	14	상P	8	-12	-7	0	O	-
뜻바리(突っ張り)	↘PP	10	중/상P	12	-6	-4	0	X	기술 히트중, P 연계 기술이 들어감
참격(斬撃)	↘↘P	32	중/상P	21	-13	D	D	O	-
하단 하리테(下張り手)	↓P	10	하P	12	-8	-6	0	하단	-
다구리 차기(蹴たぐり)	↓K	20	하K	15	-15	-6	+1	O	-
염주할(氷柱割り)	↗P+K	21	상P	16	-9	+1	+11	O	강제 앉히기
고양이속이기(猫だまし)	P+K+G	5	상/X	15	-12	-7	-7	O	DP -3
고양이속이기(猫だまし)	↓P+K+G	5	중/X	15	-22	-7	-7	O	DP -2
종때리기(鐘突き)	←P	28	중/상P	18	-3	D	D	X	-
종때리기(鐘突き) (상대 앉아 가드시)	←P	28	중/X	-	-	+1	-	X	-
사고차기(四股蹴り)	←K	40	중/상K	39	-21	D	D	O	-
사고차기(四股蹴り)	(적 다운시)←K	18	-	-	-	-	-	-	-
두드려차기(叩き蹴み)	←P+K	25	중/X	18	-12	D	D	O	-
비조(飛爪) (근거리)	↓←P	20~70	중/X	20	-21	D	D	O	-
비조(飛爪) (원거리)	↓←P	20~70	중/X	20	-32	D	D	O	-
곡룡(曲龍)	←←P	20~70	중/X	15	-20	D	D	O	-

DREAMCAST

기술명	커맨드	대미지	판정/연계판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
이슬닦기1(露拂い1)	↓P+K	15	하P	17	-15	-15	-13	하단	-
이슬닦기2(露拂い2)	↓P+KP+K	10	하P	17	-20	D	D	하단	-
점프공격									
대점프 상승 중 P	(대점프 상승 중)P	30	중/X	-	-2	D	D	O	점프 공격
소점프 상승 중 P	(소점프 상승 중)P	30	중/X	-	-12	D	D	O	점프 공격
소점프 공중 P	(소점프 중 공중에서)P	20	중/X	-	-7	-3	+1	X	점프 공격
소점프 공중 K	(소점프 중 공중에서)K	20	중/X	-	-10	-6	-2	O	점프 공격
잡기									
상수투(上手投げ)	P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
상수투(上手投げ)(대 타키)	P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
조떨구기(吊り落とし)	(적 배후에서)P+G	70	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
처취(取り)	(적 측면에서)P+G	50	-	-	-	-	-	-	측면 잡기
거반(居反り)	↓←P+G	70	-	-	-	-	-	-	잡기
거반(居反り)(대 타키)	↓←P+G	65	-	-	-	-	-	-	잡기
요코비세도시(浴びせ倒し)	→→P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
외괘(外掛け)	↘P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
외괘(外掛け)(대 타키)	↘P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
머리감아 던지기(首投げ)	↙P+G	65	-	-	-	-	-	-	잡기
합장비틀기(合掌捻り)	←↙↓↘→P+G	5+10+15+20+30	-	-	-	-	-	-	잡기
파마투(?投げ)	(주당 히트 후)→→P+G	80	-	-	-	-	-	-	히트 잡기
파마투(?投げ)(대 중량급)	(주당 히트 후)→→P+G	70	-	-	-	-	-	-	히트 잡기
후륜(?輪)	(귀살 히트 후)→P+G	60	-	-	-	-	-	-	히트 잡기
후륜(?輪)(대 중량급)	(귀살 히트 후)→P+G	50	-	-	-	-	-	-	히트 잡기
사신(四つ身)	→P+G	0	-	-	-	-	-	-	캐치 잡기
모로차시(もろ差し)	←→P+G	0	-	-	-	-	-	-	캐치 잡기
노투(?投げ)	(사신 후)P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
이매축(二枚蹴り)	(사신 후)↓P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
외무쌍(外無双)	(사신 후)←P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
내무쌍(内無双)	(모로차시 후)P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
호려(呼び戻し)	(모로차시 후)↓P+G	70	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
와괘(蛙掛け)	↙(모로차시 후)P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
이정투(二丁投げ)	(모로차시 후)←P+G	75	-	-	-	-	-	-	잡기 콤보
소고스쿠이(小股すくい)	(앉아있는 적 뒤에서)P+K+G	80+10	-	-	-	-	-	-	배후 하단 잡기
소고스쿠이(小股すくい)(대 타키)	(앉아있는 적 뒤에서)P+K+G	70+10	-	-	-	-	-	-	배후 하단 잡기
잡아던지기	(적이 앉아 있을 때)↘P+K+G	60	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
고양이 속이기(猫だまし)	P+K+G	1	-	15	-	-	-	-	캐치 잡기, 대전 개시 1초 이내에, 상대 서있을 때
고양이 속이기(猫だまし)	↓P+K+G	1	-	13	-	-	-	-	캐치 잡기, 대전 개시 1초 이내에, 상대 앉아있을 때
요코비세도시(浴びせ倒し)	(정면 벽)→→P+G	20+20+20	-	-	-	-	-	-	벽잡기
상수투(上手投げ)	(배후 벽)←P+G	60	-	-	-	-	-	-	벽잡기
다운공격									
기와 깨기1(瓦割き1)	(적 다운시)↘P	6	-	28	-	-	-	-	다운 공격
기와 깨기2(瓦割き2)	(적 다운시)↘PP	10	-	21	-	-	-	-	다운 공격
사고(四股)	(적 다운시)↘K	15	-	35	-	-	-	-	다운 공격
大 다운 공격	(적 다운시)↓↑P	40	-	-	-	-	-	-	다운 공격
배후공격									
찻바리(突っ張り)	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	16	-7	-6	-2	X	배후 공격, P 연계 공격 사용 가능
상축(上蹴り)	(뒤돌아 있을 때)K	36	상K	18	-14	-6	-2	X	배후 공격
이슬닦기(露拂い)	(뒤돌아 있을 때)↓P	12	하P	20	-16	D	D	하단	배후 공격
축타구리(蹴たぐり)	(뒤돌아 있을 때)↓K	25	하K	21	-11	D	D	O	배후 공격
러시중공격									
암석 몸통 박치기(岩石ぶちかまし)(근거리)	(러시 중)P+K	20~70	중/X	10	-10	D	D	O	러시 공격
암석 몸통 박치기(岩石ぶちかまし)(원거리)	(러시 중)P+K	20~70	중/X	10	-7	D	D	O	러시 공격

DREAMCAST

듀랄(Dural)

선택 방법 트레이닝 모드에서 스타트를 누른 상태에서 X+A(금색)를 누르거나 X+B(은색). 아래에 공개할 기술표는 미완성 버전으로 다소 틀린 점이 있을 수도 있다. 완전 기술 공략은 다음호에 나갈 예정이다.

곧 대전 모드에서의 선택방법이 공개될 것으로 예상되는 듀랄은 타 캐릭터와의 밸런스 유지를 위해서인지 전 캐릭터가 가지고 있는 이동기 하단 대시(앉은 상태에서 ↘↓↘)가 없다.

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
타격기									
단권([illegible])	P	10	상P	8	0	+2	+5	X	카게
상축(上段り)	K	20	상K	12	-15	-12	-8	O	아오이
타돌([illegible])	P+E	10	상P	9	0	+2	+6	X	회피 후 발생
상축(上段り)	K+E	20	상K	12	-15	-12	-8	O	회피 후 발생
횡축([illegible]り)	↘K+E	22	중K	14	-6	D	D	X	-
단퇴([illegible])	↘K	24	중K	15	-7	-4	0	X	앉아 히트시 비틀거림
뇌축([illegible])	↓K or ↙K	14	하K	14	-11	-2	+4	X	-
비연단각([illegible])	↗K	19	중/X	12	-18	-3	+1	O	-
비연열각([illegible]) (1격)	↗KK	16	중/X	4	-	D	D	O	-
비연열각([illegible]) (2격)	↗KK	10	중/X	2	-27	D	D	O	-
비천붕격([illegible])	↗P	30	중/상P	24	-15	D	D	O	-
천장배전([illegible])	←← P	14	상/X	14	-6	-1	+1	X	뒤돌기 공격
아선회각([illegible])	←← K	30	상/X	20	-11	D	D	배후	뒤돌기 공격
용미섬([illegible])	←← K+G	12	하/X	21	-11	D	D	배후 하단	뒤돌기 공격
엘보 버트(Elbow Butt)	←P	20	상P	13	-6	D	D	X	-
이권추([illegible])	←P+K	12	상P	22	-12	D	D	X	DP -2
헬 덩크 해머(Hell Dunk Hammer)	↓P+K	21	상P	14	-9	0	+9	O	강제 앉히기 공격
롤링 소배트(Rolling Sobat)	←K+G	30	상K	21	-14	D	D	O	-
도신연각([illegible])	→←K+G	30	상/X	11	-	D	D	X	-
환염([illegible])	←K+G	30	상/상SK	22	0	D	D	X	-
라이징 엘보(Rising Elbow)	↑P	19	중/엘보	11	-7	-5	+2	X	앉아서 히트시 비틀거림
약보정주([illegible]) (근거리)	→→P	20~40	중/엘보	10	-16	D	D	O	-
영인(影刃)	→, ↘P	40	중/상P	?	?	D	D	O	DP 50이상
사하장(斜下掌)	↘P	15	특중/상P	17	-7	-5	-1	X	앉아 가드시 가드 해체
사하장(斜下掌) (근접시)	↘P	17	특중/상P	13	-6	-3	+2	X	앉아 가드시 가드 해체
사상장(斜上掌) (근접시)	↘P	22	특중/상P	13	-4	-5	+3	X	앉아 가드시 가드 해체
숄더 어택(Shoulder Attack) (근거리)	←→P	20~70	상/X	19	-15	D	D	O	상대가 앉으면 넘어감
숄더 어택(Shoulder Attack) (원거리)	←→P	20~70	상/X	19	-15	-11	D	O	상대가 앉으면 넘어감
더블해머 다운(Double Hammer Down)	←↘P	20	중/X	18	-29	D	D	O	-
맹호경파산(猛虎硬爬山) (근거리)	↓ P	25~65	중/상P	11	-9	D	D	O	-
맹호경파산(猛虎硬爬山) (원거리)	↓ P	25~65	특중/상P	11	-7	-1	D	X	앉아서 히트시 비틀거림
맹호경파산(猛虎硬爬山) (비틀거릴 때)	↓ P	0	-	-	-	-2~+6	-	X	-
백호쌍장타(白虎双掌打) (근거리)	↓→ P	30~70	중/X	11	-13	D	D	O	-
백호쌍장타(白虎双掌打) (원거리)	↓→ P	30~70	중/X	11	-12	D	D	O	-
도란요권([illegible])	↓↘ P	28	중/상P	13	-11	D	D	O	-
니킥(Knee Kick)	→K	30	중/니	15	-11	D	D	O	-
우단각([illegible])	→→K	20	중K/상K	13	-16	D	D	O	-
양신도퇴([illegible])	←K	24	중K	17	-	-	-	-	-
잭나이프 킥(Jackknife Kick)	↓K	24	중/상K	13	-12	-11	-1	O	-
선풍축([illegible]り)	↖K	40	중/반전K	20	-16	D	D	O	-
라운드 킥(Round Kick)	↑K	25	중K	20	-16	D	D	O	-
후축하퇴([illegible])	↙↙K	?	상K	?	D	D	X	-	-
라이징 니(Rising Knee)	↓ K	35	중/X	14	-22	D	D	O	-
퇴등리선각([illegible]) (근거리)	(앉았다 일어서며)K	40	중/상K	14	-8	D	D	O	-
비트 너클(Beat Knuckle)	P+K	20	중/상P	14	-28	D	D	O	DP -1
철산고([illegible]) (근거리)	←→→P+K	20~80	중/X	11	-21	D	D	O	-
철산고([illegible]) (원거리)	←→→P+K	20~80	중/X	11	-27	D	D	O	-
스토먹 크러시(Stomach Crush)	↙→P+K	?	중/X	?	?	D	D	X	-
낙섬인([illegible])	(앉았다 일어서며) P+K	16	중/상P	16	-13	-11	-4	O	DP -2
단비도격([illegible])	K+G	35	중/X	17	-20	D	D	O	-
염아룡([illegible])	→→K+G	40	중/X	25	-22	D	D	O	-
미들 스핀킥(Middle Spin Kick)	←→K+G	36	상/상SK	17	-25	D	D	O	카운터 히트시 특수 동작
수차축(水車蹴り)	↖K+G	50	중/반전K	12	-39	D	D	O	-
사이드 훅 킥(Side Hook Kick)	↗K+G	20	중/상K	?	?	D	D	X	-
슬랜트 백너클(Slant Back Knuckle)	↙P	20	하P	15	-13	-7	-1	하단	-
침서탄([illegible])	(전전, 후전 후)↙↘P	15	하/X	1	-	-	-	O	-
지소퇴([illegible])	→↘K	?	하K	?	?	D	D	하단	-
후전지퇴각([illegible]) (근거리)	→↘↓↙←K	20~35	하/하SK	27	-17	D	D	하단	-
후전지퇴각([illegible]) (원거리)	→↘↓↙←K	20~35	하/하SK	27	-9	D	D	하단	-

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
회전지뢰각(回転地雷り蹴) (근거리)	←↙↓↘K	20~35	하/하SK	25	-19	D	D	하단	-
회전지뢰각(回転地雷り蹴) (원거리)	←↙↓↘K	20~35	하/하SK	25	-13	D	D	하단	-
질지소퇴([illegible])	↘K+G	24	하/하SK	26	-20	D	D	하단	-
연선축([illegible]) (근거리)	⬇K+G	20~35	하/하SK	24	-19	D	D	하단	-
연선축([illegible]) (원거리)	⬇K+G	20~35	하/하SK	24	-13	D	D	하단	-
뇌룡비상각([illegible])	→→P+K+G	40	강상단/X	20	-66	D	D	O	앉아 가드 이외에는 모두 히트
업중([illegible])	PK	20	상K	12	-1	+3	0	X	-
열장([illegible])	PP	10	상P	8	-6	-6	0	X	-
펀치 사이드킥(Punch Side Kick)	P↓K	19	중K	12	-10	-7	-3	O	앉아 히트시 비틀거림
펀치 사이드킥(Punch Side Kick) (비틀거릴 때)	P↓K	19	-	-	-	+2~+12	-	X	-
쇄검([illegible])	KK	24	중/상K	19	-20	0	+7	O	강제 앉히기
낙섬인반([illegible])	(앉았다 일어나며) →P+KP+K	14	중/상P	13	-12	D	D	O	-
횡쌍수(横双手)	K+GP	19	상/X	45	-7	D	D	X	-
반주연환수([illegible])	→PP	18	중/상P	27	-9	D	D	O	-
엘보 해머(Elbow Hammer)	→P→P	30	중/X	28	-10	D	D	O	-
라이징 해머(Rising Hammer)	←↘PP	30	중/X	17	-11	D	D	O	-
더블 조인트 버트(Double Joint Butt)	→PK	25	중/니	14	-12	D	D	O	-
엘보 썸머솔트(Elbow Summersault)	→P→K	?	중/반전K	?	?	D	D	O	-
연환퇴([illegible])	→→KK	40	중/상K	11	-18	D	D	O	-
잭나이프 사이드킥(Jackknife Side Kick)	↓KK	23	중K	18	-10	D	D	O	-
슬랜트 로우 스핀킥(Slant Low Spin Kick) (근거리)	↙PK	20~35	하/하SK	28	-26	D	D	하단	-
슬랜트 로우 스핀킥(Slant Low Spin Kick) (원거리)	↙PK	20~35	하/하SK	28	-20	D	D	하단	-
연추마반수([illegible])	PPP	30	상P	28	-3	D	D	X	-
잽 스트레이트 백너클(Jab Straight Back Knuckle)	PP←P	22	상P	15	-9	-2	-1	△	-
콤보 엘보(Combo Elbow)	PP→P	19	중/엘보	15	-8	-5	0	△	앉아 히트시 비틀거림
콤보 엘보(Combo Elbow) (비틀거릴 때)	PP→P	19	-	-	-	+2~+8	-	X	-
콤보 백너클 스핀(Combo Back Knuckle Spin)	PP←PK	25~50	상SK	25	-10	D	D	O	-
콤보 엘보 썸머솔트(Combo Elbow Summersault)	PP→P→K or PP→P↘K	?	중/반전K	?	?	?	?	O	-
점프 공격									
낙보사추([illegible])	(소점프 상승 중)P	30	중/X	35	-6	D	D	X	-
등공사장([illegible])	(소점프 상승 중)P	15	중/X	21	-11	D	D	O	점프 공격
도지퇴([illegible])	(소점프 상승 중or공중에서)K	30	중/상K	10	-6	D	D	X	-
비전축(飛び前蹴り)	(소점프 상승 중)K	20	중/X	10	-11	D	D	O	점프 공격
지선([illegible])	(소점프 착지시)K	20	하K	19	-20	D	D	하단	점프 공격
점핑 래리어트(Jumping Lariat)	(대점프 중 공중에서)→P	30	중/X	21	-22	D	D	O	점프 공격
비상축([illegible])	(대점프 상승 중)K	30	중/X	5	-62	D	D	O	점프 공격
낙엽선풍탄([illegible])	(대점프 상승 중)→K	30	중/X	30	-21	D	D	O	점프 공격, 적 원거리.
환태축(丸太蹴り)	(대점프 중 공중에서)K	30	중/X	10	-	D	D	X	점프 공격
연배상([illegible])	(대점프 중 공중에서)←K	40	중/X	12	-23	D	D	배후	-
배후 타격기									
배연천장([illegible]) (1격)	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	12	-	-	-	-	배후 공격
배연천장([illegible]) (2격)	(뒤돌아 있을 때)P	12	상P	11	-6	-5	1	X	배후 공격, P 연계 공격 가능
전축후전각([illegible])	(뒤돌아 있을 때)↘K	40	중/X	26	-4	D	D	X	배후 공격
배룡조([illegible])	(뒤돌아 있을 때)↑K	30	중/X	31	-24	D	D	배후	배후 공격
배락벽([illegible])	(뒤돌아 있을 때)↓P	14	중/상P	17	-7	-4	+2	X	-
백 드롭킥(Back Dropkick)	(뒤돌아 있을 때)↓K	36	하K	17	-16	D	D	O	배후 공격
지선퇴([illegible])	(뒤돌아 있을 때)⬇K	30	하K	15	-12	D	D	하단	-
잡기									
취보전신주([illegible])	P+G	10×3+20	-	-	-	-	-	-	잡기, DP +5
바디 슬램(Body Slam)	↘P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
바디 슬램(Body Slam) (대 타키)	↘P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
도하([illegible])	↘P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
도하([illegible]) (대 타키)	↘P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
프론트 스플렉스(Front Supplex)	↓P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
프론트 스플렉스(Front Supplex) (대 타키)	↓P+G	45	-	-	-	-	-		
호연락([illegible])	←P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
넥 브레이커 드롭(Neck Breaker drop)	→←P+G	40	-	-	-	-	-	-	잡기
천지두락([illegible])	→↓P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
스플래시 마운틴(Splash Mountain)	↘↘P+G	80	-	-	-	-	-	-	잡기
스플래시 마운틴(Splash Mountain) (대 타키)	↘↘P+G	85	-	-	-	-	-	-	잡기
심의파(心意把)	↗←P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
심의파(心意把) (대 타키)	↗←P+G	55	-	-	-	-	-	-	잡기
전신파인장([illegible])	←→P+G	60	-	-	-	-	-	-	잡기
전신파인장([illegible]) (대 타키)	←→P+G	50	-	-	-	-	-	-	잡기
요자천림([illegible])	←↘P+G	40	-	-	-	-8~+10	-	-	잡기
프론트 백 브레이커(Front Back Breaker)	←→P+G	70	-	-	-	-	-	-	잡기
프론트 백 브레이커(Front Back Breaker) (대 타키)	←→P+G	80	-	-	-	-	-	-	잡기
첩신쌍구수([illegible])	→↘↓↙←P+G	15+15+30+10	-	-	-	-	-	-	잡기

기술명	커맨드	데미지	판정/반격판정	발생	경직정도			잡기여부	비고
					가드	히트	카운터		
자이언트 스윙(Giant Swing)	←↙↓↘→P+G	100	-	-	-	-	-	-	잡기
진보리과([illegible])	↗P+G	0	-	-	-	-6~0	-	-	가드 해체 잡기
체연레맘([illegible])	←↓P+G	30	-	-	-	+11~+36	-	-	가드 해체 잡기
연풍운상([illegible])	(적이 앉아있을 때)→P+K+G	0	-	-	-	+14	-	-	하단 잡기
파워 봄(Power Bomb)	(적이 앉아있을 때)↘P+K+G	80	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
더블 암 스플렉스(Double Arm Supplex)	(적이 앉아있을 때)↗P+K+G	70	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
머신건 니-리프트(Machine-gun Knee-Lift)	(적이 앉아있을 때)↓→P+K+G	20+10+20+30	-	-	-	-	-	-	하단 잡기
프랑켄슈타이너(Frankensteiner)	↗P+G	60	-	17	-	-	-	-	캐치 잡기
프랑켄슈타이너(Frankensteiner)	(적 배후에서)↗P+G	60	-	17	-	-	-	-	캐치 잡기
페이스 크래셔(Face Crasher)	(적 배후에서)P+G	50	-	-	-	-	-	-	배후 잡기
특 수 기									
붕격운신쌍호장([illegible])									
붕권(崩拳)	P+K+G	18	중P/상P	19	-13	-13	-6	O	-
요자천림([illegible])	(붕권 히트 중)←↘P+K	22	-	-	-6	-	-	-	-
쌍장([illegible])	(요자천림 히트 중)↓or→ or ←or 중립 P	40	-	-	-	-	-	-	-
반 격 기									
연선파류([illegible])	(적 상단 P에)←P+K	25	-	-	-	-	-	-	상단 P 반격기
나선안장([illegible])	(적 상단 K에)←P+K	25	-	-	-	-	-	-	상단 K 반격기
다 운 공 격									
사커볼 킥(Soccer Ball Kick)	(적 다운시)↘K	13	-	-	-	-	-	-	다운 공격
바디 프레스(Body Press)	(적 다운시)↑P	30	-	-	-	-	-	-	다운 공격
호조연축([illegible])	(적 다운시)↓↑P	25+15	-	-	-	-	-	-	다운 공격
썸머솔트 드롭(Summersault Drop)	(적 다운시)↑K	16	-	-	32	-	-	-	다운 공격
기와 깨기1(瓦砕き1)	(적 다운시)↘P	6	-	28	-	-	-	-	다운 공격
특 수 이 동 기									
배전([illegible])	↓↘	-	-	-	-	-	-	X	특수 이동
전전([illegible])	←↙↓↘→	-	-	-	-	-	-	X	특수 이동
후전([illegible])	→↘↓↙←	-	-	-	-	-	-	X	특수 이동
측전([illegible])	→P+K+G	-	-	-	-	-	-	X	특수 이동
수전이동(手前移動)	↓↓	-	-	-	-	-	-	X	특수 이동

듀랄 고유 기술 설명

영인(影刃) →↓↘P

카게의 그것과 동일한 이름이지만 모션과 조건이 틀리다. 이 기술의 모션은 파이팅 바이퍼즈의 반(Bahn)의 것이고 DP가 5 이상이어야만 사용이 가능하다.

뇌축([illegible]) ↓K or ↙K

언뜻 보기에는 카게의 뇌축과 똑같지만 미묘한 차이가 있다. 이 기술의 모션은 버파 2의 그것이기 때문. 경직이 짧기 때문에 상대가 가드를 한 후라도 하단 잡기에 당하지 않는 장점이 있다.

지소퇴([illegible]) →↓K

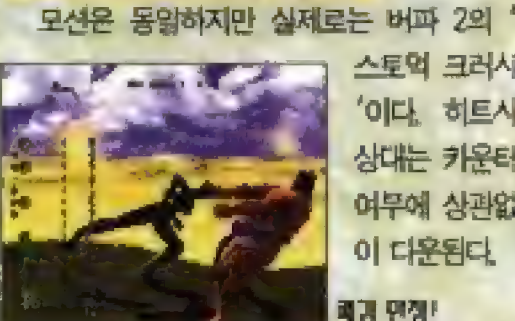
버파 2시절 라우의 '지소퇴'와 동일한 기술.

추억의 기술

도신연각([illegible]) →→K+G

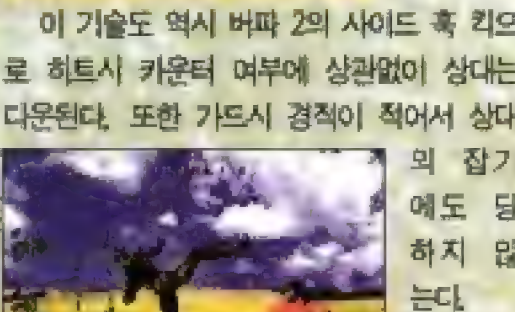
버파 2 시절부터 있던 듀랄의 고유기. 연속 3번의 발차기를 한다.

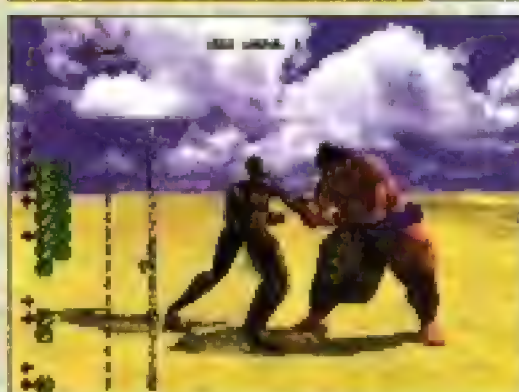
바퀴벌레 킥!

스토먹 크러시(Stomach Crush) ↙→P+K

모션은 동일하지만 실제로는 버파 2의 '스토먹 크러시'이다. 히트시 상대는 카운터 여부에 상관없이 다운된다.

복경 면접!

사이드 훅 킥(Side Hook Kick) ↙K+G

이 기술도 역시 버파 2의 사이드 훅 킥으로 히트시 카운터 여부에 상관없이 상대는 다운된다. 또한 가드시 경직이 적어서 상대의 잡기에도 당하지 않는다.

일명 게다리 킥

엘보 썸머솔트(Elbow Summersault) →P→K

버파 2시절부터 있던 극악 기술. 엘보 히트시 후속 썸머솔트를 연속 히트한다.

콤보 엘보 썸머솔트(Combo Elbow Summersault) PP→P→K or PP→P↘K

버파 2시절부터 있던 극악 기술 2. 첫번째 펀치 히트시 마지막의 썸머까지 콤보. 이 기술이 있는 한 듀랄의 패배는 없다고 해도 과언이 아닌 기술.

수전이동(手前移動) ↓↓

E버튼 회피와 동일한 효과를 지닌 기술로 특이점은 재키의 스위치 스텝과 같은 종류로 분류가 되어있다는 것이다. 즉 대전이 시작하기 전 경직 상태에서도 측면으로 회피할 수 있는 장점이 있다.

시작 전에 이 정도까지 회피가 가능하다

호연락([illegible]) ←P+G

카게의 동명 기술과 같지만 차이점은 앞의 사진과 같다. 무려 비만아 타카 아라시 조차도 하늘 높이 던질 수 있다는 것.

공중 대차

측전([illegible]) →P+K+G

측면 회피 성능을 가진 특수 이동기. 회피 성능은 그다지 좋지 않지만 회피 도중 잡히지 않는다는 장점이 있다.

DREAMCAST

데드 오어 얼라이브++

신 시스템인 홀드의 개념을 적용해서 화제를 불러일으켰던 「데드 오어 얼라이브」(이하 DOA)의 후속작(?)인 「DOA++」가 국내에 등장했다. 플스용의 그것과 상당히 흡사하여 좋지 않은 평가를 받기도 하지만 홀드 기술에서 파생되어 끊임없이 이어지는 심리전과 데인저 존에서 싸울 때 느껴지는 박진감의 재미는 여전하다. 물론 가장 큰 관심사인 '바스트 모핑'은 더욱 파워업해서 이제 그녀들의 가슴은 중력의 영향을 벗어난 듯하다.

제작사 : 테크모
장 르 : 격투 액션
발매일 : 발매중

그래픽
조작감
스토리
엔딩
사운드

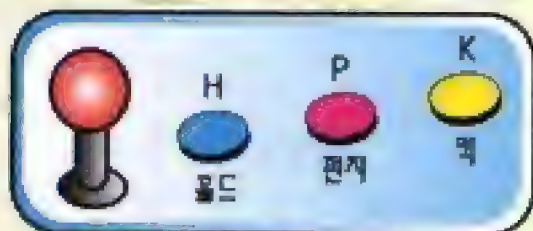
DEAD OR ALIVE++

시스템 설명

이 게임에서는 기본적으로 8방향 레버와 3개의 버튼을 사용한다. 버튼은 H(홀드), P(펀치), K(킥)을 사용한다.

H 홀드
P 펀치
K 킥

기본 조작표

(←는 짧게 입력, →는 길게 입력, 1P 기준)

이름	커맨드	이름	커맨드
상, 중단 가드	← or ←	점프	↖ or ↑ or ↗
하단 가드	↙ or ↙	상단 잡기	H+P
전방 대시	→→	하단 잡기	↓H+P
후방 대시	←←	도발	→+←H+P+K or
러쉬	→→		←+→H+P+K
앉아 앞 대시	(앉은 상태에서)↘↓↘	낙법	(다운 시 땅에 닿기 직전)← or
앉아 뒤 대시	(앉은 상태에서)↙↓↙		↑ or ↓ or →H or P or K

홀드

전작에서부터 이어지는 이 게임의 핵심이 되는 시스템. 타이밍에 맞춰 H버튼을 사용해 상, 중, 하의 모든 타격기를 반격하거나 흘릴 수 있다. 홀드, 타격기, 잡기는 서로 상극을 이뤄, 이것을 가위 바위 보에 비교하면 홀드는 가위, 잡기는 주먹, 타격기는 보에 해당한다. 홀드는 크게 디펜시브 홀드(Defensive Hold), 오펜시브 홀드(Offensive Hold), 핀 포인트 홀드(Pinpoint Hold)의 3가지로 나눌 수 있다. 각각의 설명은 다음과 같다.

디펜시브 홀드 (Defensive Hold)

디펜시브 홀드(이하 DH)는 상대의 타격기를 반격하는 기술이다. 상대가 아무 공격도 하지 않으면 홀드 실패 동작만이 나간다. 하지만 상대가 타격기를 사용했다면 상대의 공격을 흘린 후 우선권을 선점하거나 반격으로 대미지를 줄 수 있다. 또한 둘 다에 해당하는 경우도 있다.

오펜시브 홀드 (Offensive Hold)

오펜시브 홀드(이하 OH)는 잡기와 비슷하게 상대가 서있거나 앉아있을

때 잡아버리는 기술이다. 그러나 잡기와의 차이점은 타격기 발생 시간에도 잡을 수 있다는 것이다. 보통 잡기의 경우는 타격기의 발생 시간(타격기 발동 후와 타격판정 발생 시간의 사이) 도중에는 타격기에 우선권이 있지만 오펜시브 홀드는 타격기에 대해 우선권을 가진다. 또한 대부분의 OH가 전진계의 기술이라서 잡기보다 범위가 더 넓다는 장점이 있고 콤보 오펜시브 홀드(Combo Offensive Hold, 이하 COH)로 이어지는 기술도 있다. 그러나 실패했을 때의 동작이 크기 때문에 주의해야 한다.

핀 포인트 홀드(Pinpoint Hold)

핀 포인트 홀드(이하 PH)는 상대의 중단 기술에 대해서만 사용할 수 있는 반격기이다. 일반적으로 전 캐릭터가 2개씩 가지고 있으며 반격할 수 있는 기술은 중단 펀치와 중단 킥 2가지이다. 실전에서 사용하기 위해서는 상대방을 심리적으로 완전히 압도한 상황에서만 쓸 수 있다는 어려움이 있지만 성공했을 때의 대미지는 엄청나다. 또한 상대의 심리적인 대미지까지 계산해볼 때 어려워도 사용할 수밖에 없는 기술. 커맨드는 다음과 같다.

이름	커맨드
중단 펀치 PH	(적 중단 PA) → H
중단 킥 PH	(적 중단 KA) ↙/←H

잡기

DOA++에서 잡기는 홀드와 상극을 이루는 절대 빠질 수 없는 요소로 잡기는 기본 잡기와 콤보 잡기, 콤보 홀드, 이 3가지만 회피가 가능하다. 기본 잡기는 타이밍을 맞춰서 H+P를 누르는 것으로, 콤보 잡기와 콤보 홀드는 첫 번째에서는 회피가 불가능하고 두 번째로 이어지는 잡기부터 회피가 가능하다.

방법은 화면에 COMBO THROW라는 글씨가 나타난 후 H+P+K를 누르면 된다. 그러나 COMBO THROW가 나타났을 때 커맨드를 먼저 입력하는 쪽에 우선권이 있으므로 만약 공격자의 입장이라면 최대한 빨라 연계 던지기의 커맨드를 입력하는 것을 연습하자(H+P+K를 연타하면 회피가 되지 않으니 주의).

콤보 드로(COMBO THROW), 콤보 홀드(COMBO HOLD)

연속 잡기 또는 연속 홀드기를 성공했을 때 나타나며 이 메시지가 화면에 나타난 후 커맨드를 먼저 입력하는 쪽에 따라 연속기가 성립이 되거나 회피하게 된다.

바로 이때 H+P+K를 누른다

판정

실제 대전을 하다보면 에너지 게이지 바로 아래에 방금 히트한 기술의 판정이 쉴새없이 나타난다. 각각의 판정에 대한 설명은 다음과 같다.

카운터 드로 (COUNTER THROW)

잡기와 홀드(DH, OH, CDH(Counter Defensive Hold), PDH(Pinpoint Defensive Hold)) 기술을 사용할 때 나타나며 카운터로 기술을 성공했을 때 카운터 드로가 성립된다. 이때는 보통 때보다 더 많은 대미지를 주게 된다.

카운터 블로(COUNTER BLOW)

타격기를 카운터로 맞았을 때 나타나며 역시 보통 때보다 더 많은 대미지를 준다.

카운터 홀드(COUNTER HOLD)

홀드를 카운터로 성공했을 때 나타나며 대미지를 주는 경우에는 대미지가 많아지며, 흘리기의 경우에는 경직 시간이 길어진다.

핀 포인트 DH

핀 포인트 DH가 성공했을 때 나타나는 판정.

크리티컬 히트(CRITICAL HIT)

특정 기술의 카운터 히트시 나타나며 상대방의 에너지 게이지에 대미지량 만큼의 네모칸이 생기며 상대는 그 시간만큼 비틀거리게 된다. 이때 잡기는 성립되지 않고 타격기에 무방비로 노출된다. 단, 레버 회전과 버튼 연타로 경직을 줄일 수 있다.

설정

DOA++에서 특이 할만한 것은 기판 설정에서 여성 캐릭터들의 바스트 모핑을 ON, OFF할 수 있다. 또한 NEVER ENDING 모드로 에너지와 시간이 무한대로 되도록 설정할 수 있다.

스테이지

스테이지는 링 아웃이 없는 무한 필드로 설정되어 있고 일정 범위를 제외한 나머지는 데인저 존이다. 데인저 존에서는 다운당했을 때 낙법을 실패하면 추가 대미지와 함께 튕겨올라가서 공중 콤보에 노출되게 된다.

캐릭터별 공략

기술표 보는 법

→는 짧게 입력, ➡는 길게 입력, ·는 딜레이 입력이고 모든 기술표는 1P 기준으로 작성되었다. 판정, 프레임, 우선권, 가드 딜레이의 단위는 프레임(1초는 60프레임이다)이고 잡기 범위의 단위는 게임상에서의 미터 단위로 이루어져 있다(캐릭터의 키 같은 것과 비교하면 이해하기 쉬울 것이다). 다소 이해하기 난해한 것을 설명하면 다음과 같다.

프레임	여기서 기재된 3가지 숫자, 11(2)14의 경우를 예로 들면 11은 발생 프레임, 2는 타격점의 지속 프레임, 14는 기술이 끝난 후 경직 프레임을 말한다. 다운 공격의 경우는 마지막 경직 프레임이 34/42 같이 표시된 것이 있는데 이것은 성공시 34프레임 먼저, 실패시 42프레임 먼저 움직인다는 뜻이다.
대미지	대미지는 기판의 기본 설정이 스몰리스트, 스몰, 노멀, 라지, 라지스트로 나뉘는데 차례대로 120, 160, 200, 240, 280으로 설정되어 있다.
우선권	적이 그 기술에 히트했을 때의 자신의 우선권이다. 즉 2/3로 표시했다면 노멀 히트 후 2프레임 먼저, 카운터 히트 후 3프레임 먼저 적보다 움직일 수 있는 것이다.
가드 딜레이	적이 그 기술을 가드했을 때 적의 우선권이다. 즉 3이라면 가드 후 적이 3프레임 먼저 움직이는 것이다.
폭발	데인저 존에서 기술을 성공했을 때 폭발하면서 추가 대미지를 주는가의 여부.
바운드	데인저 존에서 기술을 성공했을 때 폭발 후 적이 공중으로 튕겨 오르느냐의 여부.
판정	판정에서 괄호로 묶여 있는 것. 예를 들면 (상, 중)으로 묶은 기술은 연속 히트가 된다.

카스미

더이상 '가스미'라고 부르지 말라(퀀 오브 바스트는 아이네)! 카스미의 주공격 수단은 중, 하단의 조합을 통한 심리전이다. 정말 치사하다는 생각이 들 정도로 중, 하단 공격이 많은 카스미. 최강의 자리는 멀지 않다.

ARCADE

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
천인	P	상	8(2)13	10	0	1	상P
무도	↘P	중	13(2)25	18	15	16	중P
지인	↓P	하	12(2)13	5	-2	3	하P
섬천각	K	상	12(2)24	27	X	10	상K
섬인각	↘K	중	14(3)24	24	4	10	중K
섬지각	↓K	하	14(2)24	10	3	6	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
이천인	P	상	11(3)18	10	-2	5	상P
암도	↓P	중	16(2)20	14	-2	8	중P
이지인	↓P	하	13(3)20	12	-1	10	하P
이천각	K	상	14(2)27	30	X	11	상K
이인각	↓K	중	15(3)29	25	4	13	중K
이지각	↓K	하	18(5)27	25	비틀거림	16	하K
월영각	↑K	중	24(6)27	35	X	15	중K 올리기

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
전천 호공참	(앞J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 올리기
전천 선공각	(앞J 중) K	중	10(4)26	30	X	12	중K 올리기
전천 선지도	(앞J 착지시) P	중	20(3)23	18	X	12	중P
전천 선지각	(앞J 착지시) K	하	20(3)32	25	X	17	하K
호공참	(상J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 올리기
선공각	(상J 중) K	중	10(4)26	30	X	12	중K 올리기
선지도	(상J 착지시) P	중	20(3)23	18	X	12	중P
선지각	(상J 착지시) K	하	20(3)32	25	X	17	하K
후천 선지도	(뒤J 착지시) P	중	20(3)23	18	X	12	중P
후천 선지각	(뒤J 착지시) K	하	20(3)32	25	X	17	하K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
천습각	↗K	중	20(5)31	30	X	17	중K 올리기
비룡각	↑K	상	10(2)29	25	비틀거림	13	상K
월륜각	↘K	중	11(5)55	45	X	40	중K 올리기
부천인	↑P	상	25(2)16	12	-1	1	상P
피천인	←P	상	25(3)14	11	-1	1	상P
섬련습	PK	(상상)	12(2)28	28	비틀거림	11	상K
2연속 찌르기	PP	(상상)	8(2)15	10	3	3	상P
연 · 질	PPK	(상상)상	17(3)24	35	비틀거림	13	상K
연 · 질풍각	PPKK	(상상)상중	20(4)37	35	X	21	중K
연월도	PPP	(상상)중	13(3)24	15	10	12	중P
연인습	PPPK	(상상)중중	21(3)30	28	X	14	중K
연지습	PPP↓K	(상상)중하	31(3)35	25	X	19	하K
연월쇄	PP↘K	(상상)중	12(5)55	35	X	40	중K 올리기
연광탄	PP→P	(상상중)	11(2)21	18	8	9	중P
연광천습각	PP→P→K	(상상중)중	20(5)31	30	X	17	중K 올리기
연광지습각	PP→P↓K	(상상중)하	22(3)34	28	X	19	하K
연광인습각	PP→PK	(상상중)중	14(3)30	32	X	14	중K
연광이습참	PP→PKK	(상상중)중중	30(5)40	32	X	26	중K
연광하습참	PP→PK↓K	(상상중)중하	28(4)32	28	X	18	하K
섬광탄	→P	중	11(2)21	18	10	12	중P
섬광천습각	→P→K	중중	20(5)31	30	X	17	중K 올리기
섬광지습각	→P↓K	중하	22(3)34	28	X	19	하K
섬광인습각	→PK	중중	14(3)30	32	X	14	중K
섬광이습참	→PKK	중중중	30(5)40	32	X	26	중K
섬광하습참	→PK↓K	중중하	28(4)32	28	X	18	하K
백우	↘PP	중중	13(2)28	20	4	12	중P
풍아	↘PK	중상	13(2)30	25	비틀거림	13	상K
연천각	KK	상상	18(3)30	22	X	14	상K
연광각	KKK	상상중	21(3)31	25	X	15	중K
연인각	K↘K	상중	20(3)33	20	X	16	중K
연지각	K↓K	상하	25(3)32	22	X	16	하K
무영도	→←P	중	13(3)24	20	2	12	중P
신창각	←K	중	14(3)31	30	X	14	중K
비연승각	P+K	중	34(3)49	40	X	32	중K 올리기
염악축	↘P+K	상	18(4)31	30	비틀거림	17	상K
열풍각	↘H+K	중	18(3)30	30	X	14	중K
낭아	→←K	하	30(3)32	28	X	16	하K
선	P+K	상	11(2)22	25	비틀거림	9	상P
질	H+K	상	15(3)25	35	비틀거림	11	상K
질풍각	H+K · H+K	상중	20(4)37	35	X	22	중K
영질	↓H+K	하	20(3)32	25	X	16	하K
선 · 하축	H+P+K	중	18(3)25	25	비틀거림	14	중K
이영수선각	←P	하	17(3)26	18	2	11	하K
무환도	↘↘P	중	20(3)23	18	X	12	중P
철퇴충	↓P+K	중	20(2)20	25	X	8	중P
천신상	↓P+K · P	중중	17(3)37	25	X	23	중P

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
무지개걸기	H+P	상	50	1, 1	-	O	O
염토어여	←H+P	상	40	1, 1	-	O	O
낭악축	↓↙←H+P	상	60	1, 2	-	O	O
화염연무	↓↘→H+P	상	55	1, 1	-	O	O
농	↘↘H+P	상	65	1, 1	-	X	X
천룡각	→H+P	상	10+10+0+10+10	1, 1	-	O	X
이연	(적이 앉아있을 때) ↓H+P	하	0	1, 25	11/34	X	X

비연습	(적이 앉아있을 때)↗H+P	하	60	1, 25	-	O	O
익에	(적의 배후에서)H+P	상	55	1, 1	-	O	X
비습연무	(적의 배후에서)←H+P	상	65	1, 1	-	O	O

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
목영 · 일섬	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	25	7	X	X
목영 · 일참	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	35	7	X	X
소름찌르기	(적 P에)↓H (배후의 적 P에)↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	12	X	X
유인	(적 K에)↓H (배후의 적 K에)↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	15	X	X
앵수이	(적 상단 K에)←←H	상K	0(22)8	0	X	X	
무환백우춰	(적 중단 P에)→←H	중P	0(22)8	60	-	O	O
앵혹이	(적 중단 K에)↓↙←H	중K	0(22)8	0	X	X	
붉은 잎새 떨어뜨리기	(적 하단 P에)→↘H	하P	0(22)8	65	-	O	O
앵미리	(적 하단 K에)↓↓H	하K	0(22)8	0	X	X	

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
앙염	→←H	상	13(5)18	0	17	X	X

채유	←H (적의 배후에서)←H	상	10(5)16	0	10/15 12/17	X	X
가시나무 떨어뜨리기	(앙염 중)↓H	파생	-	55	-	O	O
하반	↓↘→H 점프 중 H	상	18(5)20 10(5)16	50	-	O	O
비연	↗H	상	32(2)29	60	-	O	X
비연역락	(비연 중)←H	파생	-	65	-	O	X
홍비알	(적이 앉아있을 때)↘H (적이 앉아있을 때)점프 중↓H (적이 앉아있을 때 배후에서)↘H	하	10(5)25	10+0+0+0+0	-	O	O
용유	(적의 배후에서)→←H (적의 배후에서)↓↘→H	상	13(5)18 18(5)20	55	-	X	X
이비연	(적의 배후에서)↗H	상	32(2)29	70	-	O	X

다운 공격

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
용조각	↑K	48(-)60/33	20	-	-	-
기와깨기	↓P	18(4)31	10	-	-	-

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
앵전이	→←→ or ←→←H+P+K	0(0)51	0	-	-	-
뒤로 달리기	↖P	0(0)47	0	-	-	-

기술 설명

연인습(PPPK)

상, 상, 중, 중으로 이어지는 타격기. 처음 두 번의 상단 공격은 연속으로 히트하고 3번째 중단을 상대가 앉아서 맞았다면 마지막 킥까지 무조건 맞게 된다. 설상가상으로 연지습(PPP↓K)과 조합해서 사용하면 엄청난 효과를 거둘 수 있다. 그러나 상대가 마지막 킥을 가드한 후에는 잡을 수 있으므로 주의.

섬광 이습참(→PKK)

중, 중, 중으로 이어지는 타격기. 3번의 공격 중 1번이라도 앉아서 맞는다면 나머지를 모두 맞아야한다. 그리고 상대가 가드했을 때에는 섬광허습참(→PK↓K)을 사용해서 마지막을 하단으로 마무리 할 수 있다.

마지막까지 올 히트

앉아서 맞으면

철퇴충(↓P+K)

중단 판정의 타격기. 카운터나 크리티컬 히트시 상대는 상당한 높이로 뜨게 된다. 일반적인 콤보는 철퇴충 ⇨ 철퇴충 ⇨ 연인습(PPPK)정도이고, 데인저 존에서는 후속 콤보가 더 들어간다. 또한 철퇴충은 상단 공격 회피 성능이 있다.

앵혹이(적 중단 K에 ↓↙←K)

적의 중단 킥 계열의 공격에만 반응하는 핀 포인트 디펜시브 홀드. 이 기술은 대미지는 없지만 상대방의 배후를 장악할 수 있다는 장점이 있다.

뒤로 돌아가서

배후 잡기!!

배후로 돌아간 후 배후 잡기인 익에(H+P) 또는 비습연무(←H+P)가 무조건 들어간다.

비연(↗H)

일명 '행복잡기'라고 불리는 오펜시브 홀드. 긴 거리를 덤블링을 하면서 전진한 후 다리로 상대를 잡아버린다. 특히 덤블링 도중에는 상단 공격 회피 성능이 있다. 서서 가드를 하고 있거나 디펜시브 홀드를 노리는 상대에게 안성맞춤.

잭

잭은 강한던지기가 별로 없고 연속기도 상대적으로 빈약한 편이다.
하지만 대부분의 기술이 간단한 커맨드로 이루어져 있으므로 빠른 템포로 중,
하단 타격기를 조합해서 대전을 이끌어가야 한다.

ARCADE

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
잽	P	상	9(2)13	10	0	0	상P
어퍼	↘P	중	15(3)22	20	3	7	중P
로 너클	↓P	하	13(2)14	5	-1	4	하P
하이 킥	K	상	12(2)24	28	X	8	상K
미들 킥	↘K	중	14(3)24	15	4	9	중K
텟·란	↓K	하	17(2)25	15	12	13	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
턴 너클	P	11(2)	18	13	1	5	상P
턴 엘보	↓P	14(6)	17	20	7	12	중P
턴 로 너클	⬇P	13(3)	20	10	1	5	하P
턴 힐 킥	K	14(2)	27	30	X	10	상K
턴 어퍼 킥	↓K	14(2)	26	28	5	10	중K
턴 로 스핀 킥	⬇K	15(2)	27	30	비틀거림	12	하K
턴 소크 크라브	←P	17(2)	24	28	X	8	상P
턴 스피닝 힐 킥	←K	20(2)	26	25	X	11	중K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
힙 다운 블로	(앞J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
힙 사이드 킥	(앞J 중) K	중	10(4)26	30	X	12	중K 흘리기
포워드 스텝 엘보	(앞J 착지시) P	중	12(2)26	30	X	9	중P
포워드 스텝 니	(앞J 착지시) K	중	15(2)29	30	X	12	중K
에어 다운 블로	(상J 중) P	중	10(4)21	30	비틀거림	6	중P 흘리기
에어 사이드 킥	(상J 중) K	중	10(4)26	15	X	12	중K 흘리기
스텝 엘보	(상J 착지시) P	중	12(2)26	30	X	9	중P
스텝 니 킥	(상J 착지시) K	중	15(2)29	30	X	12	중K
페인트 엘보	(뒤J 착지시) P	상	14(2)21	28	X	6	상P
페인트 미들 스핀	(뒤J 착지시) K	하	19(5)32	35	X	12	중

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
헬 니들	↑P	중	15(2)21	25	-7	5	중P
티·소크·본	→P	중	15(2)25	25	X	9	중P
라이징 힐 킥	↑K	상	12(2)26	30	비틀거림	9	상P
소크·크라브	↓↘→P	상	14(2)21	28	비틀거림	11	상P
더블 임팩트	↓↘→PP	상중	18(2)26	25	X	11	중P
티·소크·트론	→P	중	11(2)23	15	10	10	중P
더블 소크	→PP	중중	17(3)25	25	X	10	중P
엘보 미들 킥	→PK	중중	14(3)33	10	16	17	중K
엘보 더블 미들	→PKK	중(중중)	12(2)35	10	18	19	중K
엘보 트리플 미들	→PKKK	중(중중중)	10(3)37	10	20	21	중K
임페르노 러쉬	→PKKKK	중(중중중)중	19(3)45	10	X	29	중K
티·소크·런	→→P	중	12(2)26	25	X	10	중P
하프 스핀 하이 킥	←K	상	13(3)24	28	7	8	상K
하프 스핀 소크 크라브	←KP	상상	32(2)24	28	X	8	상P
하프 스핀 힐 킥	←KK	상중	39(2)28	25	X	11	중K
티·카우·트론	→K	중	12(2)21	25	6	7	중K
개틀링 니	→KK	중중	18(2)37	25	X	20	중K
스웨이 블로	↖P	상	23(2)15	10	-3	-1	상P
잽 하이 킥	PK	(상상)	12(2)18	28	비틀거림	11	상K
잽 스트레이트	PP	(상상)	8(2)16	11	3	3	상P
발칸 엘보	PPP	(상상)중	14(2)26	25	X	10	중P
발칸 미들 킥	PPK	(상상)중	14(2)30	10	16	17	중K
발칸 더블 미들	PPKK	(상상)(중중)	12(2)35	10	18	19	중K
발칸 트리플 미들	PPKKK	(상상)(중중중)	10(2)37	10	20	21	중K
매드 비스트	PPKKKK	(상상)(중중중)중	19(3)45	10	X	29	중K
발칸 로 킥	PP↓K	(상상)하	14(2)33	10	12	18	하K
발칸 더블 로	PP⬇KK	(상상)(하하)	14(2)35	10	14	20	하K
발칸 트리플 로	PP⬇KKK	(상상)(하하하)	12(2)37	10	19	21	하K
매드 하운드	PP⬇KKKK	(상상)(하하하)하	23(2)45	10	X	20	하K
발칸 니 킥	PP→K	(상상)중	18(2)37	30	X	20	중K
발칸 에지	PP→P	(상상)중	12(2)23	15	10	11	중P
제노사이드 러쉬	PP→PK	(상상)중중	23(4)27	25	X	13	중K
데빌즈 러쉬	PP→PP	(상상)중중	21(3)33	20	X	18	중P
헬 스매시	↘PP	(중중)	11(4)26	20	8	12	중P
헤븐 스매시	↘PPP	(중중)중	22(4)31	30	X	17	중P
하이 미들 콤비네이션	KK	상중	23(2)28	32	X	12	중K
더블 미들 킥	↘KK	중중	14(3)33	10	16	17	중K
트리플 미들 킥	↘KKK	중(중중)	12(2)35	10	18	19	중K
미들 킥 러쉬	↘KKKK	중(중중중)	10(2)37	10	20	21	중K
데몬 러쉬	↘KKKKK	중(중중중)중	19(3)45	10	X	29	중K
더블 로 킥	⬇KK	하하	14(2)33	10	12	18	하K
트리플 로 킥	⬇KKK	하(하하)	14(2)35	10	14	20	하K
로 킥 러쉬	⬇KKKK	하(하하하)	12(2)37	10	19	21	하K
베리얼 러쉬	⬇KKKKK	하(하하하)하	23(2)45	10	X	20	하K
텟·란 스트레이트	↓KP	하상	14(2)18	11	5	5	상P
트리키 미들 킥	↓KPK	하상중	14(2)30	10	16	17	중K
트리키 더블 미들	↓KPKK	하상(중중)	12(2)35	10	18	19	중K
트리키 트리플 미들	↓KPKKK	하상(중중중)	10(2)37	10	20	21	중K
트리키 비스트	↓KPKKKK	하상(중중중)중	19(3)45	10	X	29	중K
트리키 로 킥	↓KP↓K	하상하	14(2)33	10	12	18	하K
트리키 더블 로	↓KP⬇KK	하상(하하)	14(2)35	10	14	20	하K
트리키 트리플 로	↓KP⬇KKK	하상(하하하)	12(2)37	10	19	21	하K
트리키 하운드	↓KP⬇KKKK	하상(하하하)하	23(2)45	10	X	20	하K
발칸 엘보	↓KPP	하상중	14(2)26	25	X	10	중P
발칸 니 킥	↓KP→K	하상중	18(2)37	30	X	20	중K
발칸 에지	↓KP→P	하상중	12(2)23	15	10	11	중P
제노사이드 러쉬	↓KP→PK	하상중중	23(4)27	25	X	13	중K
데빌즈 러쉬	↓KP→PP	하상중중	21(3)33	20	X	18	중P
스피닝 힐 킥	↓↘→K	중	17(3)28	25	X	12	중K
스피닝 미들 킥	H+K	중	18(5)32	32	X	18	중K

트위스터 어퍼	↘P+K	중	17((8)39	40	X	29	중P 흘리기
카우·로이	→K	중	15(2)29	35	X	12	중K
플라잉 니 킥	→P+K	중	18(2)28	25	X	11	중K 흘리기
데빌즈 어퍼	↘↘P	중	21(3)33	20	X	18	중P
버티컬 엑스	P+K	중	21(4)27	25	X	13	중K
에어 워크	H+P+K	중	50(8)36	35	X	25	중P 흘리기

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
와일드 드로	H+P	상	50	1, 1	-	O	O
곳·코·티·카우	→←H+P	상	10+10+35	1, 2	-	O	O
하드 러쉬	↘↘H+P	상	10+15+35	1, 1	-	O	O
비스트 퐁	(적이 앉아있을 때) ↓H+P	하	65	1, 25	-	X	X
넥 헨딩	(적의 배후에서)H+P	상	55	1, 1	-	O	O
바이올런스 비트	(적의 배후에서) ←H+P	상	10+10+15+30	1, 1	-	O	X

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
레지스트 블로	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	30	8	X	X
레지스트 킥	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	30	8	X	X
퍼니셔 킥	(적 P에) ↓H (배후의 적 P에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	30	39	X	X
락 드로	(적 K에) ↓H (배후의 적 K에) ↓H	하	0(22)5	0	16	X	X
크로스 바주카	(적 중단 P에) →H	중P	0(22)8	60	-	O	O
힐 에지	(적 중단 K에↓↙←H	중K	0(22)8	30+30	-	O	O

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
티·카우·콘	→H 점프 중 H	상	10(5)16	40	10	X	X
포워드 트랩	→→H	상	13(5)18	0	22/27	X	X
리버스 트랩	←←H	상	18(5)20	0	10/15	X	X
스플래시 탱크	↓↘→H	상	18(5)20	15+15+30	-	O	O
리프트 네이프	(적이 앉아있을 때) ↘H (적이 앉아있을 때)점프 중 ↓H	하	10(5)20	0	23/28	X	X
훅 엘보	(적의 배후에서)→H	상	10(5)16	35	10	X	X
헤드 크러시	(적의 배후에서)→→H (적의 배후에서)←←H (적의 배후에서) ↓↘→H	상	13(5)18 18(5)20 18(5)20	50	-	O	O
버스트 니들	(적이 앉아있을 때 배후에서) ↘H	하	10(5)20	50	-	O	O

다운 공격

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
풋 스탬프	↑K	47(-)55/43	20	-	-	-
와일드 힐	↘K	17(4)33	10	-	-	-

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
웨이브	→←→ or ←→←H+P+K	0(0)70	0	-	-	-
웨이크 롤	↑ or ↗H	0(0)22	0	-	-	-

기술 설명

엠페르노 러쉬(→PKKKK)

중, 중, 중, 중, 중으로 이어지는 타격기. 두 번째 킥이 카운터 히트했다면 마지막까지 모두 연속 히트한다. 또한 쓰러지는 시간이 길기 때문에 추가타를 넣기도 용이하다. 그리고 마지막 킥은 상당 시간 딜레이를 주고 입력할 수 있기 때문에 상대의 가드 또는 홀드 타이밍을 흩트릴 때 유용하다. 그러나 추가타로 한방을 맞으면 바닥에 다운되므로 데인저 존에서 싸우고 있었다면 바운드 후의 콤보를 염두에 두고 긴장하자.

데빌즈 러쉬(PP→PP)

어떻게 뜬다!

상, 상, 중, 중으로 이어지는 타격기. 마지막 중단 어퍼의 띄우기 성능이 상당히 훌륭하므로 대전시 자주 사용하게 될 것이다. 마지막 어퍼 후 뒤로 돌게 되므로 이어지는 콤보는 데빌즈 러쉬를 다시 한번 쓰는 것이 가장 무난하다.

베리얼 러쉬(↓KKKKK)

하, 하, 하, 하, 하로 이어지는 타격기. 첫 번째 킥을 카운터 또는 크리티컬 히트하면 5번의 킥을 모두 맞게 된다. 또한 기술의 발생 시간도 상당히 빠르므로 근거리 접전시에 사용하면 매우 유용하다. 그러나 마지막 킥을 상대방이 가드했다면 상대의 잡기에 무방비로 노출되므로 마지막에는 약간씩 딜레이를 주어서 상대의 타이밍을 흩트리는 것이 중요하다.

리프트 네이프(적이 앉아있을 때 ↘H)

하단 판정의 오펜시브 홀드. 앉아 있는 적을 일으켜 세워버린다. 일단 일으켜 세운 후 확실히 이어지는 타격기 또는 잡기는 없지만 일으킨 후 오펜시브 홀드 또는 타격기의 선택권은 쟤에게 있다. 상대가 상, 중단 타격기로 반격을 시도하거나, 가드하고 있다면 상, 중단 오펜시브 홀드에 당하게 된다. 이때 상대의 선택은 부득이하게 하단 타격기로 국한될 수밖에 없는데 이때는 하단 오펜시브 또는 디펜시브 홀드로 상대를 제압할 수 있다.

웨이브(→←→ or ←→← H+P+K)

도발이다. 이마에 달려있는 장식에 불이 켜진다. 자주 쓰면 찍힌다(의자에).

겐푸

심의 육합권을 베이스로 하고 있는 겐푸지만 한방 한방의 강도가 센 심의 육합권과는 달리 겐푸는 공중 콤보와 연계기의 중요도가 높다. 크리티컬 히트 후에 띄우기 기술이 다양하므로 일단 크리티컬 히트를 성공하는 것이 첫 번째 목표 콤보는 나중이다.

ARCADE

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
순보추	P	상	10(2)13	10	2	3	상P
단봉조양	↘P	중	15(3)21	20	5	6	중P
봉추	↓P	하	13(2)14	5	-1	4	하P
고반퇴	K	상	11(3)26	30	X	10	상K
탄퇴	↘K	중	14(2)24	25	4	9	중K
부인각	↓K	하	15(2)25	12	6	9	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
전신봉추	P	상	10(2)19	13	-2	5	상P
전신도령	↓P	중	16(3)23	17	6	12	중P
전신하봉추	↓P	하	13(2)20	11	1	5	하P
전신축퇴	K	상	14(2)27	30	X	10	상K
후축퇴	↓K	중	14(3)35	27	X	19	중K
전신하도각	↓K	하	16(3)27	25	비틀거림	14	하K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
중공상보추	(앞J 중)P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 올리기
중공도각	(앞J 중)K	중	10(4)26	30	X	12	중K 올리기
비약탐파	(앞J 착지시)P	상	19(2)19	30	비틀거림	4	상P
비약소퇴	(앞J 착지시)K	하	23(5)32	25	X	19	하K
중공순보추	(상J 중)P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 올리기
중공낙도각	(상J 중)K	중	10(4)26	30	X	12	중K 올리기
도약탐파	(상J 착지시)P	상	19(2)19	30	비틀거림	4	상P
도약소퇴	(상J 착지시)K	하	23(5)32	25	X	19	하K
퇴신탐파	(뒤J 착지시)P	상	19(2)19	30	비틀거림	4	상P
퇴신소퇴	(뒤J 착지시)K	하	23(5)32	25	X	19	하K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
도장	↑P	상	14(3)16	20	-2	6	상P
연추	PP	(상상)	8(2)15	12	5	7	상P
연추단파	PP→P	(상상)중	18(2)24	20	1	6	중P
단봉조양·호준산	↘PP	중중	25(3)22	18	-5	5	중P
호포두	↗P	상	12(2)26	20	X	10	상P
반주	→P	중	11(2)22	18	7	8	중P
반주·단봉조양	→PP	중중	22(3)23	20	5	6	중P
반주·단봉조양·호준산	→PPP	중중중	20(3)22	18	-5	5	중P
상포완석	←P	중	15(2)21	20	0	5	중P
상포완석·웅축파	←PP	중중	24(3)28	25	X	12	중P
상포완석·쌍추파	←P→P	(중중)	15(2)23	20	6	7	중P
상포완석·쌍추파·쌍파	←P→P·P+K	(중중)중	18(3)30	30	X	13	중P
도영	↘P	중	13(3)23	25	비틀거림	8	중P
탄파	→→P	중	12(2)23	20	-1	6	중P
호준산	↘↘P	중	15(3)18	22	-9	2	중P
전질보	→→H+P	중	20(3)31	25	X	15	중P 올리기
호박파	P+K	중	13(2)25	25	X	8	중P
웅축파	→←P	중	16(3)27	25	X	11	중P
오우파두	↗→P	중	16(3)34	50	X	18	중P 올리기
쌍파	→P+K	중	18(3)28	42	X	12	중P
참추	↓P+K	중	15(2)29	32	X	12	중K
요지재견	P+K·←→P	중중	22(3)36	30	X	19	중P 올리기
탐파	H+P+K	상	18(2)20	30	비틀거림	4	상P
사출동	↘KP	중중	24(3)26	25	X	11	중P
계퇴	→K	중	13(2)23	20	3	6	중K
계퇴 반선풍	→KK	중중	31(4)26	30	비틀거림	11	중K
철촌퇴	↗K	하	17(2)23	12	5	7	하K
철촌퇴·오우파두	↗K·↗→P	하중	30(3)35	40	X	20	중P 올리기
반선풍	↑K	중	14(4)26	30	비틀거림	11	중K
선풍각	↗K	상	19(5)30	40	X	16	상K
선풍전소퇴	↗K↓K	상하	25(5)32	25	X	19	하K
전신후축퇴	↘K	중	16(3)45	30	X	30	중K
축탄각	→K	상	14(2)26	30	비틀거림	11	상K
쌍비각	H+K	상	16(3)30	35	비틀거림	14	상K 올리기
전소퇴	↓H+K	하	23(5)32	25	X	19	하K

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
십자과협	H+P	상	55	1, 1	-	O	X
심의파	←H+P	상	45	1, 1	-	O	O
운폐일월파	↓↘→H+P	상	10+40	1, 2	-	O	O
검개삼환세	←→H+P	상	20+20+20	1, 2	10	X	X

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
이묘상수	↓H+P(적이 앉아있을 때)	하	15+15+20	1.25	10	X	X
호파이	H+P(적의 배후에서)	상	65	1.1	-	O	O
허벅지 잡기	←H (점프 중)H	상	13(5)18 10(5)16	50	-	O	O
권지풍	↓↘→H	상	18(5)20	40	-	X	X
후형	(권지풍 중에)→H	파생	-	40	-	O	O
후반지	(적이 앉아있을 때)↘H (적이 앉아있을 때 점프 중)↓H (적이 앉아있을 때 배후에서)↓H	하	10(5)20 10(5)20 10(5)20	40 -	5/5 O	X O	X
호준산	(적의 배후에서)←H (적의 배후에서)↓↘→H	상	13(5)18 18(5)20	45	10/10	X	X
운패낙포	(운패일혈파(↓↘→H+P)중에)→H	상	13(10)17	0	11	X	X

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
채수	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	0	16	X	X
로 우수	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	0	17	X	X
괘수	(적 P에)↓H (배후의 적 P에)↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	16	X	X
구궤	(적 K에)↓H (배후의 적 K에)↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	16	X	X
태산붕추	(적 상단 P에)↘H	상	0(22)8	55	-	O	O
용침	(적 중단 P에)→H	중	0(22)8	10+10+40	-	O	O
용조방	(적 중단 K에)↓↙←H	중	0(22)8	60	-	O	O

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
압수	→H (적의 배후에서)→H	상	10(5)16	0	15/20 8/13	X	X

다운 공격

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
낙축격	↑K	47(-)53/53	18	-	-	-
지면깨기	↓P	19(2)32	10	-	-	-

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
반낙지	←→ or ←→ H+P+K	0(0)70	0	-	-	-
전보	→H	0(0)26	0	-	-	-
축전	↘P	0(0)44	0	-	-	-

기술 설명

도장(↑P)

상단 판정의 타격기. 상단 공격 회피 성능이 있어서 근거리 접전에 아주 좋다. 일단 크리티컬 히트에 성공하면 도장을 한번 더 사용하는 것으로 상대를 높이 띄울 수 있다. 그 후 도장 ⇨ 도장 ⇨ 연추단파(PP→P) ⇨ 연추단파 콤보가 쉽게 들어간다.

쌍포관석·쌍추파·쌍파(→P→P·P+K)

중, 중, 중으로 이어지는 타격기. 처음 두 번의 중단 공격은 연속 히트되고 마지막의 쌍파는 앞의 공격이 크리티컬 히트일 때 연속 히트한다. 그러나 이 기술의 진정한 목적은 공중 콤보에 사용하는 것이다. 세 가지 기술이 마치 「버추어 파이터 3」에서 아키라의 '수라패왕고화산' 같이 나가므로 대미지의 크기에 상관없이 호쾌한 느낌을 준다.

칠촌퇴·오우파두(↙K·↙→P)

칠촌퇴(↙K)는 이 하나만의 기술로는 실전에서 전혀 쓸모가 없다. 그러나 오우파두(↙→P)와 조합해서 사용하는 것으로 극도의 효과를 이끌어낼 수 있다. 칠촌퇴가 히트한 후 공격의 우선권은 공격자에게 있다. 이후 오우파두로 공격을 하느냐 칠촌퇴를 다시 한번 하느냐로 상대방을 패닉상태로 몰아 넣을 수 있는 것이다.

호준산(적 배후에서 ←H or ↓↘→H)

밀고

또 밀고

공격하면 반격

오펜시브 홀드의 일종으로 성공하면 이후 공격의 우선권을 갖는다. PP같은 발생 시간이 빠른 타격기를 사용하면 연속 히트할 수 있지만 그보다는 오펜시브 홀드와 타격기의 우선권을 적극적으로 사용할 것을 권한다. 상대가 상, 중단 타격기로 반격하거나 가드하고 있으면 오펜시브 홀드에 당하게 되므로 상대의 선택은 어쩔 수 없이 하단 공격. 이때 타격기나 하단 디펜시브 또는 오펜시브 홀드로 마무리하자.

레이 팡

레이 팡은 그녀의 무술인 태극권의 성격답게 이렇다 할 특성이 없다. '그게 뭐냐' 라고 말할 수도 있지만 이것이 오히려 장점이다. 자신의 개성이 적으므로 상대에 반응해서 제압하기가 쉬운 것이다.

ARCADE

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
탄편	P	상	10(2)13	10	0	0	상P
나찰의	↘P	중	14(2)21	18	13	13	중P
하세탄편	↓P	하	13(2)14	5	-1	4	하P
축각	K	상	11(2)29	28	X	12	상K
토우각	↘K	중	13(3)23	25	4	10	중K
하토우각	↓K	하	15(2)25	10	6	9	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
전신탄편	P	상	10(2)19	12	6	6	상P
섬통배	↓P	중	15(3)21	16	0	8	중P
전신하세탄편	↓P	하	13(3)21	12	0	9	하P
전신축각	K	상	14(2)33	30	X	16	상K
전신토우각	↓K	중	14(2)30	25	4	14	중K
전신하토우각	↓K	하	15(2)27	23	비틀거림	14	하K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
비상연격	(앞J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
비상토우각	(앞J 중) K	중	10(4)26	30	X	-12	중K 흘리기
비상쌍안	(앞J 착지시) P	상	14(4)20	20	비틀거림	4	상P
비상질사	(앞J 착지시) K	하	21(4)32	25	X	19	하K
비상수격	(상J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
비상토우각	(상J 중) K	중	10(4)26	30	X	12	중K 흘리기
비상쌍안	(상J 착지시) P	상	14(4)20	20	비틀거림	4	상P
비상질	(상J 착지시) K	하	21(4)32	25	X	19	하K
퇴신쌍안	(뒤J 착지시) P	상	14(4)20	20	비틀거림	4	상P
퇴신천궁퇴	(뒤J 착지시) K	중	19(3)22	20	X	13	중K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
전초	↗P	중	15(4)27	25	10	14	중P
사비월격	↑P	상	12(2)19	25	-2	5	상P
탐각	↗K	중	12(3)30	23	X	12	중K
이기각	↗KK	(중상)	10(3)32	25	X	16	상K 흘리기
전신파연각	↘K	상	14(8)27	30	X	16	상K
쌍안	→→P	중	14(3)23	26	X	9	중P
쌍풍관이	→·→P	상	16(3)20	25	비틀거림	5	상P
철츤치기	←—P	중	13(4)38	40	X	24	중P 흘리기
금계독립	P+K	중	15(2)29	25	X	14	중K
당두포	↓→P	중	14(2)21	20	0	6	중P
질사	↓↓K	하	21(4)32	25	8	18	하K
츤격	→P	중	11(3)21	17	11	13	중P
연츤격	→PK	중중	14(2)29	25	X	14	중K
포두추산	←P	중	17(2)25	20	13	14	중P
포두추산 · 전초	←PP	중중	15(4)27	25	10	13	중P
슈우지용	↗P	중	17(3)26	18	15	16	중P
상보칠성	↗PP	중중	15(3)24	28	X	11	중P
괘면각	←K	상	13(6)30	30	X	14	상K
천궁퇴	←KK	상중	23(4)31	20	X	16	중K
천궁연퇴	←KK↓K	상중하	20(5)42	15	X	30	하K
부인각	↗K	하	17(3)22	15	10	12	하K
포호귀산	H+P+K	상	14(4)20	20	비틀거림	4	상P
번신탄편	↘P	중	24(4)21	25	10	10	중P
고탐마	PP	(상상)	9(2)18	12	7	9	상P
옥녀천사	PP→P	(상상)중	14(3)27	20	16	17	중P
연환금계독립	PP→PK	(상상)중중	15(2)29	25	X	14	중K
연환포두추산	PP←P	(상상)중	17(2)25	20	13	14	중P
연환전초	PP←PP	(상상)중중	15(4)27	25	10	13	중P
연환질사	PP↓K	(상상)하	21(4)32	25	8	19	하K
청귀출수	P↘P	(상중)	11(3)21	20	11	12	중P
청귀쌍안	P↘P→P	(상중)중	20(3)23	26	X	10	중P
탄편 · 괘면각	PK	상상	13(6)30	30	X	14	상K
탄편 · 천궁퇴	PKK	상상중	23(4)31	20	X	16	중K
탄편 · 천궁연퇴	PKK↓K	상상중하	20(5)42	15	X	30	하K
연환퇴	KK	상상	22(3)32	32	X	16	상K
연환천궁퇴	K↓K	상중	27(3)31	20	X	17	중K

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
원숭이 쓰러뜨리기	H+P	상	50	1, 1	-	O	O
야생마 가르기	←H+P	상	42	1, 1	-	O	O

안으로 팔꿈치 찌르기	↓↙←H+P	상	15+40	1, 2	-	O	O
역방향 쓰러뜨리기	←←H+P	상	50	1, 2	-	O	O
토우이초종	(적이 앉아있을 때) ↓H+P	하	10+20+30	1, 25	-	O	O
팔꿈치 배후치기	(적의 배후에서)H+P	상	60	1, 1	-	O	X

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
채래루	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	0	16	X	X
호우세이	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	0	16	X	X
리세이	(적 P에) ↓H (배후의 적 P에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	16	X	X
화추	(적 K에) ↓H (배후의 적 K에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	16	X	X
역방향 쓰러뜨리기	(적 중단 P에)→←H	중	0(22)8	60	-	O	O
회제	(적 중단 K에) ↓↙←H	중	0(22)8	0	15	X	X
쌍파각	(적 하단 P에)→↙H	하	0(22)5	70	-	O	O
포퇴조각	(적 하단 K에) ↓↓H	하	0(22)5	65	-	O	O

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
네이비수이	←H	상	10(5)16	40	10	X	X
로우슬요보	←←H 점프 중 H	상	13(5)18 10(5)16	25+35	-	O	O
도수타홍	↓↘→H	상	18(5)20	30	-	X	X
태공조어	(도수타홍 중) ↓↙←H	파생	-	30	-	X	X
연·태공조어	(태공조어 중) →←H	파생	-	40	-	O	O
금계독립	(적이 앉아있을 때)↘H (적이 앉아있을 때)점프 중 ↓H	하	10(5)20 10(5)20	50	-	O	O
백학량시	(적의 배후에서)→H	상	10(5)16	40	10	X	X
상보철	(적의 배후에서)→→H (적의 배후에서) ↓↘→H	상	13(5)18 18(5)20	60	-	O	O
제수상세	(적이 앉아있을 때 배후에서)↘H	하	10(5)20	60	-	O	O

다운 공격

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
낙수격	↗P	49(-)60/52	18	-	-	-
진각	↘K	19(5)36	15	-	-	-

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
잇따	←→ or →← H+P+K	0(0)65	0	-	-	-

기술 설명

포호귀산(H+P+K)

상단 판정의 타격기. 빠른 발생 시간을 가지고 있고 히트시 무조건 크리티컬 히트 한다. 또한 상단 판정 공격의 회피 성능이 있으므로 실전에서 지근거리와 중거리의 중간 정도의 거리에서 상단 공격으로 견제하려는 상대에게 특효약.

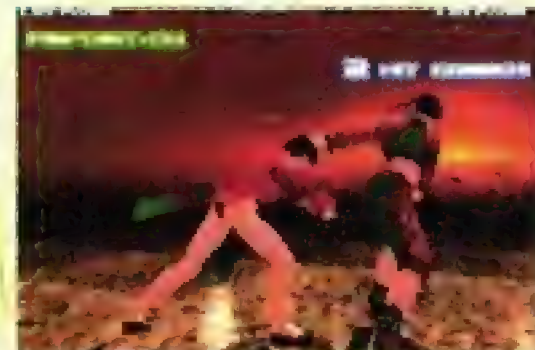
연환금계독립(PP→PK)

상, 상, 중, 중 판정의 타격기. 처음 상단 펀치를 카운터나 크리티컬로 맞으면 이후의 모든 공격이 콤보로 들어간다. 또한 상, 상, 하로 이어지는 연환절사(PP↓K)와 조합해서 사용하면 더욱 큰 효과를 노릴 수 있다.

청귀쌍안(P↘P→P)

상, 중, 중으로 이어지는 타격기. 첫 번째 펀치가 카운터 또는 크리티컬 히트일 때 나머지가 모두 콤보로 들어가서 근거리에서 사용할 때 효과가 있지만 더 좋은 용도는 바로 공중 콤보로 사용할 때이다. 깔끔한 마무리의 공중 콤보를 위해서 애용하도록 하자.

회제(적 중단 K에 ↓↙←H)

상대의 중단 킥 계열의 공격에만 반응하는 핀 포인트 디펜시브 홀드. 성공하면 상대의 배후로 돌아가게 되고 빠른 타격기나 오펜시브 홀드, 배후 잡기 중 입맛대로 골라서 시도할 수 있다. 역시 가장 추천할 것은 대미지가 안정적인 배후 잡기.

도수타홍(↓↘→H)

레이팡의 유일한 연속 오펜시브 홀드. 기술 성공 후 태공조어(도수타홍 중↓↙←H), 연·태공조어(태공조어 중→←H)로 이어진다. 기술 자체의 대미지도 훌륭하고 기술의 커맨드도 그다지 어렵지 않고 오펜시브 홀드라서 잡기 범위도 길다는 장점이 있다. 그러나 태공조어의 기술이 끝난 후 자리가 바뀌므로 연·태공조어는 커맨드는 보통 ←←H로 입력해야 한다.

아야네

청순한 얼굴과는 달리 게임 내에서 최강의 바스트를 자랑하는 캐릭터. 기본기 중 카스미와 흡사한 기술이 많지만 중, 하단의 이지선다가 주력 공격 수단인 카스미와는 달리 뒤 돈 상태에서 나오는 배후 공격을 얼마나 잘 사용하느냐가 고수로의 필수 불가결 요소.

ARCADE

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
패인	P	상	10(2)14	10	1	2	상P
풍참도	↘P	중	15(3)22	20	11	14	중P
지인	↓P	하	12(2)13	5	-2	3	하P
패천각	K	상	12(2)24	27	X	10	상K
섬인각	↘K	중	14(3)24	24	4	10	중K
섬지각	↓K	하	14(2)24	10	3	6	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
나인	P	상	11(3)18	10	6	7	상P
이호영	↓P	중	13(3)29	28	X	15	중P
이지인	↓P	하	13(3)20	12	0	6	하P
이천각	K	상	20(4)33	30	X	19	상K
이인각	↓K	중	15(3)29	25	7	13	중K
이지각	↓K	하	18(5)27	25	비틀거림	13	하K
이연인	PP	(상상)	8(2)15	10	8	11	상P
나신쌍승	PPP	(상상)중	15(3)24	20	X	10	중P
나신예광참	PP→P	(상상)상	10(2)20	15	-1	5	상P
나신예광파	PP→PP	(상상)(상상)	8(2)25	10	19	22	상P
나신예광격	PP→PPP	(상상)(상상)상	12(2)29	20	비틀거림	14	상P
나신예광쇄	PP→PP↘K	(상상)(상상)중	14(5)55	30	X	41	중K 흘리기
나신예광축	PP→PP↓K	(상상)(상상)하	27(5)29	25	X	12	하K
나인승파	PP→P	(상상)중	16(4)25	20	12	15	중P
나인이인각	PP→PK	(상상)중상	18(3)34	28	X	18	상K
나인비취각	PP→P·K	(상상)중상	32(3)34	30	X	18	상K
나인이지각	PP→P↓K	(상상)중하	28(3)35	20	X	19	하K
나인비연각	PP→P·↓K	(상상)중하	36(3)35	30	X	19	하K
풍제	↑K	중	30(5)30	35	X	16	중K 흘리기
영인륜	↘K	중	11(5)55	40	X	41	중K 흘리기
잔영도	←P	상	11(2)20	20	-1	5	상P
잔영패인	←PP	(상상)	8(2)25	15	19	22	상P
잔영패신격	←PPP	(상상)상	12(2)29	25	비틀거림	14	상P
잔영패신쇄	←PP↘K	(상상)중	14(5)55	30	X	41	중K 흘리기
잔영패신축	↘PP↓K	(상상)하	27(5)29	25	X	15	하K
적광도	↗P	하	13(2)22	18	0	3	하P
사려축	↗P↓K	하하	25(5)29	25	X	15	하K
양무상	↑P	중	18(3)25	22	5	11	중P
양축섬	↓H+K	하	25(5)29	30	X	15	하K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
전천 호공참	(앞J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
전천 선공참	(앞J 중) K	중	15(3)24	25	X	10	중P
전천 지쌍승	(앞J 착지시) P	중	15(3)24	25	X	10	중P
전천 지패각	(앞J 착지시) K	중	17(2)32	22	X	16	중K
호공참	(상J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
선공각	(상J 중) K	중	10(4)26	30	X	12	중K 흘리기
지쌍승	(상J 착지시) P	중	15(3)24	25	X	10	중P
지광창	(상J 착지시) K	하	22(3)32	25	X	16	하K
후천 나선진	(뒤J 착지시) P	중	15(4)25	20	X	12	중P
후천 지광창	(뒤J 착지시) K	하	22(3)32	25	X	16	하K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
패인	P	상	10(2)14	10	1	2	상P
연인	PP	(상상)	10(2)15	10	3	6	상P
패신쌍승	PPP	(상상)상	14(2)24	27	X	10	상K
연인패천각	PPK	(상상)상	14(2)24	27	X	10	상K
연인연천각	PPKK	(상상)상상	19(3)29	27	X	10	상K
연인표첨	PP→P	(상상)중	14(2)25	20	17	18	중P
연인호영조	PP→PP	(상상)중중	23(3)29	28	X	15	중P
패신각	PK	상상	23(4)33	25	X	18	상K
표첨	→P	중	13(2)25	20	17	18	중P
호영조	→PP	중중	23(3)29	28	X	15	중P
쌍승파	→→P	중	15(3)24	25	X	9	중P
쌍패각	→→P·K	중중	22(2)32	22	X	15	중K
풍참도	↘P	중	15(3)22	20	11	14	중P
풍참용우	↘P→P	중중	15(4)28	20	9	15	중P
지뇌충	↘↘P	하	20(2)25	20	3	6	하P
지뇌염진	↘↘P↓K	하하	25(3)32	25	X	16	하K
나선도	←K	중	15(4)25	20	13	15	중P
나선이인각	←PK	중상	18(3)34	28	X	18	상K
나선비취각	←P·K	중상	32(3)34	35	X	18	상K
나선이지각	←P↓K	중하	28(3)35	25	X	19	하K
나선비연각	←P·↓K	중하	36(3)35	30	X	19	하K
부천인	↑P	상	25(2)16	12	3	4	상P
이연돌	↑PP	(상상)	9(2)15	10	3	6	상P
풍신쌍승	↑PPP	(상상)중	15(3)24	20	X	10	중P
풍신각	↑PK	상상	13(2)24	28	비틀거림	14	상K
풍신 연천각	↑PKK	상상상	18(3)30	22	X	14	상K
연천각	KK	상상	19(3)29	22	X	14	상K
신뇌각	→K	중	13(2)25	25	10	13	중K
신뇌룡창각	→KK	중상	21(3)30	25	X	14	상K
신뇌광창각	→K↓K	중하	27(3)32	22	X	16	하K
비룡각	↑K	상	10(2)29	25	비틀거림	12	상K

용미열선	↗K	중	22(4)25	45	X	20	중K 흘리기
추월환	↘K	중	18(5)55	40	X	41	중K 흘리기
열천각	H+K	상	16(3)34	35	X	18	상K
열공각	↘H+K	중	20(3)29	30	X	19	중K
람창각	↓H+K	하	22(3)32	25	X	16	하K
예광참	P+K	상	상13(2)20	20	비틀거림	5	상P
예광패인	P+KP	(상상)	8(2)25	15	16	19	상P
예광패신려	P+KPP	(상상)상	12(2)29	25	비틀거림	14	상P
예광패신쇄	P+KP↘K	(상상)중	14(5)55	30	X	41	중K 흘리기
예광패신축	P+KP↓K	(상상)하	27(5)29	25	X	15	하K
환몽창	↓↘→K	중	16(4)39	38	X	24	중K 흘리기
풍진쇄	↓↘→H+K	상	39(3)28	45	X	12	상K
첩 · 능음차기	H+P+K	중	23(4)29	32	비틀거림	14	중K

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
홍엽 무너뜨리기	H+P	상	50	1, 1	-	O	O
안개 유혹하기	↘H+P	상	0	1, 1	14/19	X	X
명토어홍	←H+P	상	40	1, 1	-	O	O
화접난몽	↓↙←H+P	상	55	1, 2	-	O	O
패산양무	↓↘→H+P	상	55	1, 1	-	O	O
염언	(적이 앉아있을 때) ↓H+P	하	0	1, 25	15/38	X	X
익예	(적의 배후에서)H+P	상	55	1, 1	-	O	X

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
목영 · 일섬	(적 P에)H	상중	0(22)8	25	9	X	X
	(배후의 적 P에)H		3(22)8				
목영 · 일자	(적 K에)H	상중	0(22)8	35	9	X	X
	(배후의 적 K에)H		3(22)8				
손톱찌르기	(적 P에) ↓H	하	0(22)5	0	12	X	X
	(배후의 적 P에) ↓H		3(22)5				
류인	(적 K에) ↓H	하	0(22)5	0	15	X	X
	(배후의 적 K에) ↓H		3(22)5	0	15	X	X
능선	(적 중단 P에)→→H	중P	0(22)8	60	-	O	X
풍무진	(적 중단 K에) ↓↙H	중K	0(22)8	30	-	O	O

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
설도	→H	상	10(5)16	30	7	X	X
	(적의 배후에서)→H				9		
앙염	→→H	상	13(5)18	0	17	X	X
가시나무 떨어뜨리기	(앙염 중에) ↓H	파생	-	55	-	O	O
도선화	←→H	상	13(5)18	55	-	O	O
	점프 중 H	상	18(5)20				
설봉차	↓↘→H	상	18(5)20	50	-	O	X
고드름 떨어뜨리기	(설봉차 중) ↑↑H	파생	-	30	-	O	X
상도	(적이 앉아있을 때)↘H	하	10(5)20	35	7	X	X
	(적이 앉아있을 때)점프 중 ↓H						
	(적이 앉아있을 때 배후에서)↘H			9			
몽수	(적의 배후에서)→→H	상	13(5)18	50	-	X	X
	(적의 배후에서)←→H						
	(적의 배후에서) ↓↘→H						
암효	(등을 보이고 있을 때)→H	상	27(3)25	60	-	O	O

다운공격

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
빙무참	↑K	48(-)60/33	20	-	-	-
기와깨기	↓P	18(4)31	10	-	-	-

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
우쯔쯔	→← or ←→ H+P+K	0(0)79	0	-	-	-
꿈깨기	↓↓H+P+K	0(0)63	0	-	-	-
배진	↑H	0(0)15	0	-	-	-
풍무	(등을 보이고 있을 때)↗	0(0)52	0	-	-	-
풍랑	(등을 보이고 있을 때)→→	0(0)15	0	-	-	-
풍	(등을 보이고 있을 때)↘	0(0)25	0	-	-	-

기술 설명

나신 예광쇄(PP←P↘K)

상, 상, 상, 상, 중으로 이어지는 타격기. 마지막 킥의 대미지가 30으로 상당히 크다. 초반 4번의 상단 공격을 상대가 모두 서서 막았다면 이미 이후의 공격은 아야네의 페이스. 나신 예광축(PP←P↓K)과 조합해서 사용하면 더 큰 효과를 노릴 수 있다. 또한 나신 예광쇄는 공중 콤보에 사용해도 아주 좋다.

환몽창(↓↘→K)

중단 판정의 타격기. 긴 리치를 자랑하는 킥 공격으로 히트시 상대는 무조건 다운된다. 또한 상대가 가드하더라도 그다지 큰 딜레이가 없으므로 원거리에서 견제용으로 사용하면 안성맞춤이다. 데인저 존에서 히트했다면 추가타로 풍진쇄(↓↘→H+K)를 추천한다. 풍진쇄는 몸을 회전시키면서 전진한 후 킥 공격을 하는 기술로 큰 대미지와 긴 리치를 가지고 있으므로 환몽창 히트 후 멀리 떨어진 상대를 맞추는데 알맞은 기술이다.

안개 유혹하기(↘H+P)

상대를 잡은 후 꽃을 흩날리며 뒤로 돌아간다. 이때 상대의 배후를 잡게되는데 발생 시간 10프레임 이하의 타격기가 확정으로 들어가고(근거리에서), 상대가 반격할 경우 오펜시브 홀드를 사용해서 제압할 수 있다. 결국 공격의 우선권을 아야네가 가지게 되므로 안개 유혹하기를 성공한 후라면 한번에 상대를 다운시키는 것보다는 이후의 대전을 위한 포석을 하는 것이 좋다.

풍무(등을 보이고 있을 때 ↗)

버파 3 사라의 '분설트'와 비슷한 기술로 상대의 뒤로 뛰어 넘어간다. 이때 아야네도 배후를 보이므로 서로 등을 맞댄 상태가 되지만 대부분의 경우 상대의 공격을 흘리고 넘어가기 때문에 이후의 공격에서 우선권은 아야네에게 있다. 또한 상대의 공격을 흘리면서 넘어간 것이 아니더라도 아야네의 독특한 기술인 풍랑(등을 보이고 있을 때 →→)과 풍(등을 보이고 있을 때 ↘)을 사용해서 유리한 대전을 이끌어갈 수 있다.

바스

티나의 아버지인 만큼 파워 풀하고 묵직한 프로레슬링 기술을 구사한다. 타격기와 홀드로 게임을 주도해가다가 잡기로 마무리 짓는 스타일. 그가 지나간 자리에 남아있는 것은 오직 사나이의 체취뿐. 사나이의 체취를 느끼고 싶은 자만 바스를 선택하라.

ARCADE

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
팜 잽	P	상	11(2)14	10	4	4	상P
엘보 스매시	↘P	중	15(2)22	20	1	7	중P
로 너클	↓P	하	14(2)22	5	0	5	하P
하이 킥	K	상	14(2)27	30	×	10	상K
프론트 킥	↘K	중	15(3)26	25	5	8	중K
로 킥	↓K	하	16(2)26	12	7	10	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
스핀 팜	P	상	11(2)15	13	2	3	상P
라운드 백 너클	↓P	중	15(2)22	15	1	7	중P
스핀 로 팜	↓P	하	13(3)20	10	0	6	하P
라운드 하이 킥	K	상	16(2)27	30	×	10	상K
라운드 미들 킥	↓K	중	15(3)28	28	6	12	중K
라운드 로 킥	↓K	하	18(3)26	25	비틀거림	15	하K
트러스 킥	←K	상	16(3)30	35	비틀거림	14	상K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
프론트 에어 너클	(앞J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	8	중P 흘리기
프론트 브롱코 킥	(앞J 중) K	중	10(4)26	35	×	11	중K 흘리기
프론트 넥 숏	(앞J 착지시) P	상	12(2)23	30	비틀거림	8	상P
프론트 레그 브레이크	(앞J 착지시) K	하	17(2)27	20	×	10	하K
점핑 너클	(상J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	8	중P 흘리기
브롱코 킥	(상J 중) K	중	10(4)26	30	×	11	중K 흘리기
넥 숏	(상J 착지시) P	상	12(2)23	30	비틀거림	8	상P
점핑 렉 브레이크	(상J 착지시) K	하	17(2)27	20	×	10	하K
백 넥 숏	(뒤J 착지시) P	상	12(2)23	30	비틀거림	8	상P
백 레그 브레이크	(뒤J 착지시) K	하	17(2)27	20	×	10	하K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
더블 팜	PP	(상상)	9(2)14	12	1	4	상P
콤보 라이징 엘보	PPP	(상상)중	18(3)29	23	×	15	중P
콤보 하이 킥	PPK	(상상)상	17(2)32	33	×	15	상K
잽 프론트 킥	PK	상중	14(3)27	25	6	9	중K
콤보 킥 러쉬	PKK	상중상	29(2)28	25	×	11	상K
바디 훅	→P	중	12(2)20	18	1	4	중P
와일드 스윙	→PP	중중	22(2)33	28	×	18	중P
지옥찌르기	P+K	상	12(2)23	30	비틀거림	8	상P
엘보 버트	↗P	상	13(2)24	20	3	9	상P
엘보 러쉬	↗PP	상중	24(3)28	30	×	14	중P
텍사스 촙	←P	중	14(2)20	10	-1	4	중P
웃긴 촙	←PP	(중중)	16(2)22	10	6	8	중P
스턴건 촙	←PP P+K	(중중)중	20(2)28	35	×	13	중P
니 리프트	→K	중	14(2)26	25	7	10	중K
니 해머	→KP	중중	22(3)22	18	-5	8	중P
점핑 하이 킥	↑K	상	14(5)25	35	×	9	상K 흘리기
라이징 엘보	←→P	중	14(3)26	25	6	12	중P
베어 크러시	H+P+K	중	20(3)31	30	12	16	중P 흘리기
베어 시저스	H+P+K ←P	중중	26(2)28	25	비틀거림	13	중P
킥 러쉬	↘KK	중상	29(2)27	25	×	10	상K
원핸드 해머	↑P	중	18(3)22	20	-5	8	중P
버팔로 크러시	↘↘P	중	16(3)32	35	×	18	중P 흘리기
드롭 킥	↓↘→K	중	18(3)49	40	×	28	중K 흘리기
플라잉 크로스 촙	→→P+K	중	19(4)42	35	×	29	중P 흘리기
켄카 킥	→→K	중	18(3)30	45	×	16	중K
몽골리안 촙	↘P	중	18(2)22	25	-1	2	중P
헬 시저스	↘PP	중중	26(2)28	25	비틀거림	13	중P
롤링 엑스	←←P	중	21(3)25	32	×	11	중P
바스 래리어트	→P+K	상	16(2)26	25	×	11	상P
프론트 롤 킥	→H+K	중	19(5)35	30	×	21	중K 흘리기
렉 브레이크	↗K	하	17(2)27	18	6	12	하K
로 드롭 킥	↓H+K	하	22(2)48	25	×	31	하K

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
팔콘 애로	H+P	상	55	1, 1	-	○	×
수차떨구기	←H+P	상	40	1, 1	-	○	×
바스 토네이도	→H+P	상	45	1, 1	-	○	×
슈퍼 플렉	←↙↓↘→H+P	상	70	1, 1	-	○	×
T. F. B. B	↓→H+P	상	85	1, 2	-	○	○
키친싱크	↓↙←H+P	상	40	1, 2	-	×	×
스트래치 플럼	(키친싱크 중) ↓H+P	파생	30	-	-	×	×
맨해튼 드라이버	(스크래치 플럼 중) ↑↑H+P	파생	-	-	○	×	
바스 봄	(적이 앉아있을 때) ↓H+P	하	70	1, 25	-	○	×
더블 암 DDT	(적이 앉아있을 때) ↘↘H+P	하	80	1, 25	-	○	×
데인저러스 백 드롭	(적의 배후에서)H+P	배후 상	70	1, 1	-	○	×

어토믹 드롭	(적의 배후에서) H+P	배후 상	40	1, 1	-	○	×
페이스 크래셔	(어토믹 드롭 중) →H+P	파생	40	-	-	○	×
이스케이프 백	(적이 배후에 있을 때)H+P	상	0	1, 2	15	×	×

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
카운터 백너클	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	25	10	×	×
바디 푸쉬	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	30	10	×	×
카운터 헤드버트	(적 P에) ↓H (배후의 적 P에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	25	10	×	×
자이언트 플로	(적 K에) ↓K (배후의 적 K에)	하	0(22)5 3(22)5	30	10	×	×
숄더 드로	(적 중단 P에)→←H	중P	0(22)8	60	-	○	○
스파인 버스터	(적 중단 K에) ↓↙←H	중K	45	-	○	×	
쥬라식 트레일러	(스파인 버스터 중)→←H	파생	-	25	-	○	○

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
박치기	↙←H	상	10(5)16	35	10	×	×
플라잉 바디 시저스	→→H 점프 중 H	상	13(5)18	40	-	○	×
다이나마이트 탤리어트	←→H	상	13(5)18	50	-	○	○
파워 슬램	↓↘→H	상	18(5)20	40	-	○	×
오클라호마 스탠피트	(파워 슬램 중)←↙↓↘→H	파생	-	40	-	○	×
끌어당겨 역수평 촙	↘H (점프 중) ↓H	하	10(5)20	40	10	×	×
리버스 파워 봄	(적의 배후에서)→→H or ←←H	배후 상	13(5)18	60	-	○	×
아이언 크로	(적의 배후에서) ↓↘→H	배후 상	18(5)20	50	-	○	×
그리즐리 런처	(아이언 크로 중)←↙↓↘→H	파생	-	55	-	○	○
커프 블라인딩	(앉아있는 적의 배후에서) ↘H	배후 하	10(5)20	55	-	○	×

다운 공격

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
더블 니 드롭	↑K	47(-)61/45	22	-	-	-
스톤 핑	↘K	17(4)31	12	-	-	-

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
I LOVE TINA	→←→H+P+K ←→←→H+P+K	0(0)79	0	-	-	-

기술 설명

스턴건 촙(←PP P+K)

강렬한 역수평 촙을 세방 날린다. 히트시의 쾌감도 일품이고 실제적인 대미지도 짭짤하여 자주 쓰게 될 기술. 이격까지 무조건 히트하지만 삼격째까지 올 히트하는 경우는 드물어 주로 콤보 마무리용으로 쓴다. 일격째를 적이 앉은 상태에서 히트시키면 올 히트할 확률이 높아지므로 한 번 노려봄직도. 공중 콤보로 쓸 경우에는 의외로 낮은 고도에서도 올 히트해 준다.

앉아서 맞았다

작렬! 올 히트!!!

지옥찌르기(P+K)

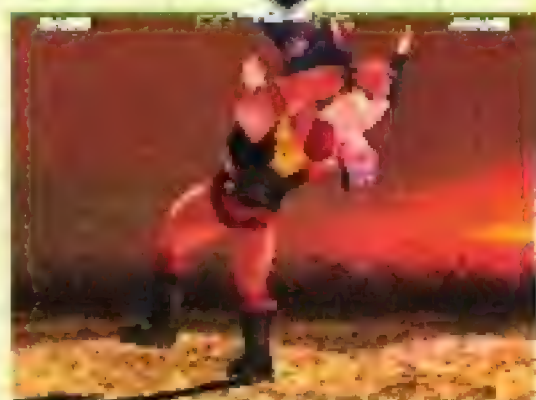
비록 상단이긴 하지만 발생 속도가 상당히 빠르고 히트시 무조건 비틀거린다는 장점이 있다. 홀드 후에 잡기나 타격기로 대응해 오는 상대에게 유용하게 쓸 수 있다. 일단 히트하면 라이징 엘보(→→P)나 버팔로 크러시(↘↘P) 등으로 띄운 후 콤보로 연결. 적이 경직을 빠르게 회복하면 지옥찌르기 후의 추가타를 가드할 수 있다. 하지만 불시에 맞게 되는 것이 보통이므로 경직 회복이 그리 쉽진 않으니 큰 걱정은 말자.

니 해머(→KP)

니 리프트(→K) 자체가 의존도가 높은 기술인데, 그 주력 기술의 딜레이를 커버해 줄 수 있는 것이 바로 니 해머이다. 니 리프트가 가드당했다 하더라도 시간차 니 해머를 간간이 넣어주면 가드 후의 반격이 그리 쉽지만은 않다. 니 해머의 이격째를 노멀 히트시켰다면 연이은 하단 잡기를 노려 볼 수도 있다. 적이 타격기로 대응해 오지 않는다면 그리 어렵지 않은 타이밍으로 하단 잡기를 넣어 줄 수 있다. 이런 기능 외에도 니 해머는 바스의 가장 범용적인 콤보 마무리용 기술. 타점의 상하폭이 매우 넓어 아주 낮은 고도에서도 잘 들어가 준다.

이스케이프 백
(적이 배후에 있을 때P+G)

다시 뒤로 돌아서

뒤차기 확정

적에게 홀드 등으로 등을 보이게 되었다면 일단 이스케이프 백을 생각해 보는 것이 좋다. 배후를 차지한 적이 잡기나 홀드를 노린다면 이스케이프 백을 성공시킬 수 있다. 기술이 들어가면 바스가 역으로 적의 배후를 차지하게 되며 배후 잡기가 확정된다. 바스 탤리어트(→P+K)나 켄카 킥(→→K)으로 일부러 등을 보인 뒤 이스케이프 백을 노리는 변칙적인 방법도 있다.

그리즐리 런처
(아이언 크로 중 ←↙↓↘→H)

배후 오펜시브 홀드인 아이언 크로(적 배후에서 ↓↘→H)에서 파생되는 기술. 일단 이 기술에 한번이라도 당해본 적이 있는 사람은 아이언 크로에 걸리면 절명직전의 상태에서 필사적으로 그리즐리 런처를 풀어내려고 노력할 것이다. 그러나 그리즐리 런처는 웬만해선 풀리지 않는다. 이른바 풀리지 않는 신비. 긴박한 상황에선 자물쇠가 더 잘 안 열리는 영화의 장면과 똑같은 이치다.

티나

아야네에게 타이틀을 빼앗겨 버리고만 티나. 하지만 티나는 무관의 제왕. 진정한 여성 캐릭터 매니아들은 알고 있다. 그것의 가치를 크기로만 가늠하는 것이 얼마나 어리석은 지를…. 크다고 장땡이 아니란 것을…. 그리하여 티나는 영원히 우리 가슴 속에 여왕님으로 남으리라는 것을…
(무슨 소린지 모르는 사람은 여성 캐릭터 프로필 보도록).

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
잽	P	상	11(2)13	10	-1	-1	상P
어퍼	↘P	중	17(3)25	20	2	10	중P
로 너클	↓P	하	14(2)15	5	0	5	하P
하이 킥	K	상	12(2)25	30	×	9	상K
미들 킥	↘K	중	15(2)27	25	3	10	중K
로 킥	↓K	하	16(2)27	12	8	11	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
턴 스핀 너클	P	상	12(2)17	13	0	3	상P
턴 미들 너클	↓P	중	15(2)21	15	-1	8	중P
턴 로 너클	↓P	하	13(2)20	10	0	8	하P
턴 스핀 킥	K	상	14(2)27	30	×	12	상K
턴 사이드 킥	↓K	중	15(3)28	28	3	15	중K
턴 로 킥	↓K	하	18(3)26	25	비틀거림	15	하K
턴 소버트	H+K	상	19(4)25	38	×	10	상K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
프론트 피스트 드롭	(앞J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 올리기
드롭 킥	(앞J 중) K	중	10(4)26	35	×	49	중K 올리기
프론트 스텝 해머	(앞J 착지시) P	중	18(2)39	25	11	21	중P
캥거루 니 킥	(앞J 착지시) K	중	15(2)29	30	×	12	중K
플라잉 피스트 드롭	(상J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 올리기
플렌딩 킥	(상K 중) K	중	10(4)26	30	×	12	중K 올리기
스텝 해머	(상J 착지시) P	중	18(2)39	25	11	21	중P
캥거루 니 스탬프	(상J 착지시) K	중	15(2)29	30	×	12	중K
백 스텝 해머	(뒤J 착지시) P	중	18(2)39	25	11	21	중P
백 스텝 로 드롭	(뒤J 착지시) K	하	25(2)48	25	×	31	하K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
너클 애로	↘P	중	29(3)19	25	비틀거림	6	중P
엘보 스매시	↓P	중	19(3)20	20	×	7	중P
백 촙	↗P	중	16(3)26	18	8	9	중P
백 촙 해머	↗PP	중중	19(2)39	25	11	21	중P
더블 해머	←P	중	18(2)39	25	11	21	중P
로 스핀 너클	↙P	하	15(2)25	20	7	10	하P
백 브레인 킥	↗K	상	21(6)40	35	×	40	상K 올리기
드롭 킥	↑K	중	28(2)46	40	×	28	중K 올리기
잽 하이 킥	PK	(상상)	12(2)25	30	비틀거림	11	상K
잽 스트레이트	PP	(상상)	8(2)14	13	2	2	상P
머신건 미들	PPK	(상상)중	16(2)27	25	비틀거림	9	중K
머신건 러쉬	PPP	(상상)중	15(3)26	18	9	13	중P
엘보	→P	중	12(2)24	18	5	7	중P
엘보 백너클	→PP	(중중)	15(2)26	20	14	14	중P
얼티메이트 콤보	→PPK	(중중)중	16(2)37	25	×	21	중K
스핀 너클 콤보	→PP↙P	(중중)하	19(2)25	20	7	10	하P
로 드롭 콤보	→PP↓K	(중중)하	26(2)48	25	×	31	하K
대시 어퍼	→→P	중	17(3)24	25	13	14	중P
더블 어퍼	→→PP	중중	17(3)26	20	5	12	중P
티나 스페셜	H+P+K	상	18(8)73	35	×	70	상P 올리기
버티컬 백 촙	↘P	중	12(2)27	20	7	7	중P
버티컬 해머	↘P→P	중중	19(2)39	25	11	21	중P
천카 킥	→→K	중	25(3)27	40	×	10	중K
점핑 니 버트	→K	중	15(2)29	30	×	12	중K
니 해머	→K→P	중중	25(3)39	25	11	21	중P
아리 킥	↓KK	하하	26(3)33	25	4	18	하K
더블 아리 킥	↓KKK	하하하	36(3)36	28	×	21	하K
숄더 태클	→→P	중	19(5)26	40	×	13	중P 올리기
숏 레인지 랠리어트	P+K	상	14(4)28	28	×	15	상P
엘보 쉬시더	→P+K	중	19(4)42	35	×	27	중P 올리기
롤링 소버트	H+K	상	14(3)33	35	×	18	상K
프론트 롤 킥	→H+K	중	19(5)35	30	×	21	중K 올리기
로 드롭 킥	↓H+K	하	25(2)48	25	×	31	하K

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
데스 밸리 봄	H+P	상	55	1, 1	-	○	×
바디 슬램	→→H+P	상	40	1, 1	-	○	○
프랑켄슈타이너	←H+P	상	60	1, 1-	○	×	
피셔맨즈 버스터	←↙↓↘→H+P	상	70	1, 1	-	○	×
J. O. 사이클론	↓→H+P	상	80	1, 1	-	○	×

ARCADE

플라잉 메이어	↓↙←H+P	상	50	1, 2	-	○	×
서프보드 스타일 록	(플라잉 메이어 중)←→H+P	파생	20	-	-	×	×
J. Q. S	(서프보드 스타일록 중)↓↑H+P	파생	40	-	-	○	×
바스 봄	(적이 앉아있을 때)↓H+P	하	70	1, 25	-	○	×
재패니즈 오션 봄	(적이 앉아있을 때)↘↘H+P	하	80	1, 25	-	○	×
저먼 스프렉스	(적의 배후에서)H+P	배후 상단	45	1, 1	-	○	×
더블 브레이크	(저먼 스프렉스 중)↑H+P	파생	35	-	-	○	×
단채비리기 저먼 스프렉스	(적의 배후에서)←→H+P	배후 상단	75	1, 1	-	○	○
J. Q. S	(헤어 드로 중)↓↑H	파생	-	55	-	○	×
역날개 굳히기	↓↘→H	상	13(5)18	35	-	×	×
로데오 홀드	(역날개 굳히기 중)레버 일회전 H	파생	-	4-	-	×	×
테블	←→H (점프 중)H	상	18(5)20 10(5)16	30	-	○	×
자이언트 스윙	(테블 중)←↙↓↘→H	파생	-	50	-	○	○
니 봄버	(적이 앉아있을 때)↘H (적이 앉아있을 때)점프 중 H	상	10(5)20	45	10	×	×
풀 넬슨	(적의 배후에서)→H (적의 배후에서)↓↘→H (적의 배후에서)←→H	배후 상단	10(5)16 13(5)18 18(5)20	40	-	×	×
드래곤 스프렉스	(풀 넬슨 중)→←H	파생	-	60	-	○	×
니 스매시	(앉아있는 적 배후에서)↘H	배후 하단	10(5)20	55	-	○	○

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
스트라이크 엘보 스매시	(적 PA)H (배후의 적 PA)H	상중	0(22)8 3(22)8	25	10	×	×
카운터 엘보 스매시	(적 KA)H (배후의 적 KA)H	상중	0(22)8 3(22)8	25	20	×	×
스트라이크 헤비 촙	(적 PA)↓H (배후의 적 PA)↓H	하	0(22)5 3(22)5	30	10	×	×
카운터 헤비 촙	(적 KA)↓H (배후의 적 KA)↓H	하	0(22)5 3(22)5	30	10	×	×
암 휩	(적 중단 PA)→←H	중P	0(22)8	60	-	○	○
드래곤 스크류	(적 중단 KA)↓↙←H	중K	0(22)8	45	-	○	×
4자 굳히기	(드래곤 스크류 중)↓↓H	파생	-	35	-	×	×

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
헤어 드로	→H	상	10(5)16	0	10/15	×	×

다운 공격기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
히프 드롭	↑P	49(-)57/47	22	-	-	-
엘보 드롭	↘P	20(5)48	12	-	-	-
문설트 프레스	↑H+P+K	53(-)80/48	18	-	-	-

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
컷 포즈	→←H+P+K ←→H+P+K	31(8)23	25	×	23	상중
프론트 롤	↓P+K	0(0)35	0	-	-	-

기술 설명

너클 애로(↘P)

요게 들간이다

활용가치가 상당히 높은 기술. 발생이 그리 빠르지는 않지만 중단인데다가 상대가 선 상태로 맞던, 앉은 상태로 맞던 무조건 크리티컬 히트로 처리된다. 상대가 경량급인 경우 너클 애로가 히트했다면 버티컬 백 촙(↘P) 점핑 니 비트(→K) 얼티메이트 콤보(→PPK)가 들어간다. 딜레이도 그리 걱정할 만한 수준은 아니니 적극적 사용을 권한다.

엘보 백 너클(→PP)

일격째가 발생이 빠르고 중단인 엘보인데다가 이격째까지 올 히트한다는 장점이 있다. 게다가 이격째 이후에 얼티메이트 콤보(→PPK: 중단), 스핀 너클 콤보(→PP↙P: 하단), 로 드롭 콤보(→PP↓K: 하단) 등 유용한 기술 세개로 분기된다. 일격째를 적이 앉아서 맞았다면 삼격째까지 올 히트한다는 것도 큰 장점. 얼티메이트 콤보라면 적을 띄울 수도 있다.

O中으로 시작해서

中으로 끝난다

下로도 끝난다

더블 이리 킥(↓KKK)

하단 킥의 세번 연타. 사이사이의 입력 허용시간이 길어 큰 폭의 시간차가 가능하다. 엘보 백 너클 등 빠른 중단 공격과 하단 잡기를 적절히 섞어가며 사용하면, 상당한 효과를 볼 수 있다.

프론트 롤(↓P+K)

타격판정이 없는 이동 기술이다. 기술 사용 중엔 피타점이 작아지므로 공격을 흘리고 접근 할 수 있다. 기습적으로 사용하여 밀착한 후 홀드나 잡기로 연결하는 패턴으로 응용하자. 앉은 상태에서는 사용할 수 없다는 것도 알아두자.

컷 포즈(→←H+P+K)

전 캐릭터의 도발 중 유일하게 공격판정이 있다. 공격판정이 있다 하더라도 판정이 너무도 짧은 관계로 맞추는 것이 거의 불가능하다. 하지만 어디까지나 '거의'일 뿐 '절대'는 아니므로 맞출 방법은 있다. 최대한 상대를 높이 띄워놓고 공중 콤보로 맞출 수 있도록 노력해보자. 단, 반격기에 잡힌다는 점에 각별히 유의하자.

ARCADE

류 하야부사

DOA시리즈의 주인공격 캐릭터. 싸구려티 나고 정말 개성없는 닌자 캐릭터. '류'에 버금가는 워스트 주인공이라고 생각한다. 성능면에서는 우수한 쪽에 속하므로 사상없는 게이머라면 승률을 위해 하야부사를 택해보는 것도 괜찮을 듯.

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
상단 정권찌르기	P	상	10(2)13	10	0	0	상P
승선도	↘P	중	15(2)22	20	1	6	중P
하단 정권찌르기	↓P	하	14(2)15	5	0	5	하P
상단 돌아차기	K	상	12(2)25	30	×	8	상K
측도차기	↘K	중	14(2)25	22	6	8	중K
하단 돌아차기	↓K	하	16(2)25	10	6	9	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
배격 이권	P	상	12(3)17	11	0	5	상P
배격 중단 수도	↓P	중	16(2)20	14	0	4	중P
배격 하단 수도	↓P	하	13(3)20	13	1	5	하P
배격 상단차기	K	상	15(3)25	30	×	9	상K
배격 중단차기	↓K	중	15(3)29	26	8	13	중K
배격 하단차기	↓K	하	18(5)27	25	비틀거림	14	하K
낙진아	↑K	중	22(2)26	25	×	8	중K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
진공장	(앞J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
진공축	(앞J 중) K	중	10(4)26	30	×	18	중K 흘리기
진격장	(앞J 착지시) P	중	14(2)26	25	×	9	중P
진자축	(앞J 착지시) K	중	15(2)29	30	×	12	중K
유공장	(상J 중) P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
유공축	(상J 중) K	중	10(4)26	30	×	18	중K 흘리기
유격장	(상J 착지시) P	중	14(2)26	25	×	10	중P
유자축	(상J 착지시) K	중	15(2)29	30	×	12	중K
퇴격장	(뒤J 착지시) P	중	14(2)26	25	×	6	중P
퇴자축	(뒤J 착지시) K	중	15(2)29	30	×	12	중K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
파룡	→P	중	11(2)21	20	0	6	중P
뇌진격	→→P	중	14(2)26	28	×	10	중P
천공	↑P	상	14(3)19	23	비틀거림	4	상P
일륜각	↗K	중	20(4)30	35	×	22	중K 흘리기
파환승각	↑K	상	13(2)30	30	×	14	상K
파환강룡각	↑KK	상중	18(3)30	25	×	15	중K
월륜각	↘K	중	13(5)55	45	×	41	중K 흘리기
창공참도	P+K	상	13(3)25	25	비틀거림	10	상P
갈매기 꼬리차기	(앉았다가 일어서며)K	중	12(3)26	30	×	10	중K
류염도	↘P	상	24(3)15	10	-2	0	상P
류창각	↘P ↓K	(상중)	12(3)26	25	×	11	중K
연탄	PP	(상상)	8(2)15	12	3	4	상P
연도격	PPP	(상상)중	15(3)25	23	×	10	중P
공선참도	PP→P	(상상)중	19(2)23	20	11	12	중P
공선참격	PP→P→P	(상상)중중	15(2)26	28	×	10	중P
멸귀용권차기	PP→PK	(상상)중중	33(4)30	30	×	16	중K 흘리기
승연탄	PPK	(상상)중	17(2)29	30	×	12	중K
진풍연각	PP↓K	(상상)하	24(2)32	25	3	16	하K
정권 상단차기	PK	(상상)	12(2)28	30	비틀거림	11	상K
이지소각	↘K↓K	중하	30(5)36	25	9	23	하K
공선도	←P	중	15(2)23	20	11	12	중P
공진격	←P→P	중중	15(2)26	28	×	8	중P
파요 후려차기	←PK	중중	21(2)33	30	×	16	중K
지선도	↗P	하	16(2)25	28	8	9	하P
지선각	↗P↓K	하하	21(5)36	25	9	23	하K
파사 무릎차기	→K	중	15(2)29	30	×	12	중K
지스베리(땅 미끄러지기)	→←K	하	30(4)37	25	×	23	하K
지소각	↗K	하	24(5)36	25	9	23	하K
진풍격	↗K↓K	하하	30(2)32	25	3	16	하K
지소연각	↗K↗K	하하	35(5)36	25	9	23	하K
진풍연격	↗K↗K↓K	하하하	30(2)32	25	3	16	하K
이영수선각	→→K	하	17(3)26	20	3	10	하K
지승각	←H+K	중	18(3)25	32	×	13	중K 흘리기
광륜각	↓←K	상	14(2)36	28	×	20	상K 흘리기
승룡각	↓K	중	14(3)29	20	12	13	중K 흘리기
진풍각	↓H+K	하	20(2)32	25	3	16	하K
열공포	↘P+K	중	20(2)27	20	×	11	중P
열공낙진아	↘P+K · K	중중	24(2)26	25	×	9	중K
귀곡축	H+K	상	14(2)35	20	×	23	상K 흘리기
귀곡뇌명각	H+K · K	상상	15(2)37	15	×	25	상K 흘리기
귀곡신제각	H+K · KK	상상상	15(2)40	30	×	24	상K 흘리기
참마차기	↘H+K	중	28(4)30	35	×	16	중K 흘리기

물구나무선 후의 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
강천 정권찌르기	P	상	30(2)13	10	-2	-1	상P
강천 측도차기	(강천 중에)K	중	35(2)27	25	5	9	중K
통천각	K	상	11(3)33	20	×	17	상K 흘리기
선인각	KK	중	14(2)32	25	×	33	중K 흘리기
천포각	P+K	중	15(3)40	35	×	33	중K 흘리기
무쌍예	H+K	하	36(3)35	25	×	21	하K

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
십자휘감기	H+P	상	50	1, 1	-	○	○
극광포반락	←H+P	상	40	1, 1	-	○	×
사방던지기	↘H+P	상	40	1, 1	-	○	○
낙뢰충	↓↙←H+P	상	65	1, 2	-	○	×
목꺾어 던지기	←→H+P	상	55	1, 1	-	○	○
승뢰장	←↙↓↘→H+P	상	10+10	1, 1	-	○	○
검유	↓↘→↙↑H+P	파생	40	-	-	○	×
이즈나 오토시	레버 일회전 H+P	파생	70	-	-	○	×
추 던지기	(물구나무서서)H+P	상	55	1, 1	-	○	○
투구뺏기	(물구나무서서)←H+P	상	60	1, 1	-	×	×
참수섬	(적이 앉아있을 때)↓H+P	하	60	1, 25	-	○	×
뒤던지기	(적의 배후에서)H+P	배후 상단	60	1, 1	-	○	×
낙룡충	(적의 배후에서)←H+P	배후 상단	70	1, 1	-	○	×

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
홍극도	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	25	9	×	×
홍단도	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	35	9	×	×
지류권무	(적 P에)↓H (배후의 적 P에)↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	12	×	×
지류각무	(적 K에)↓H (배후의 적 K에)↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	15	×	×
승뢰문	(적의 중단 P에)→←H	중P	0(22)8	20	-	○	○
열광검유	(승뢰문 중)↓↙←↖↑H	파생	-	40	-	○	×
열광이즈나	(열관검유 중)레버 일회전	파생	-	70	-	○	×
축격회투	(적 중단K 중에)↓↙←H	중K	0(22)8	60	-	○	×

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
창영수	→H	상	10(5)16	35	7	×	×
강천 창영수	(물구나무서서)H	상	20(5)17	35	7	×	×
환영	→→H	상	13(5)18	0	12/17	×	×
절려차기	↓↘→H (점프 중)H	상 상	18(5)20 10(5)16	50	-	○	○
환영・계	(적이 앉아있을 때)↘H (점프 중)↓H	하	10(5)20	0	7/12	×	×
모자뺏기	(적의 배후에서)→H	상	10(5)16	40	10	×	×
이보후리기	(적의 배후에서)→→H (적의 배후에서)↓↘→H	배후 상단	13(5)18 18(5)20	55	-	○	○
뇌인	(앉아있는 적 배후에서)↘H	배후 하단	10(5)20	65	-	○	○

다운 공격기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
낙착찌르기	↑P	44(-)60/53	18	-	-	-
호아쌍탄	↘P	15(5)33	10	-	-	-

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
예	→←H+P+K ←→H+P+K	0(0)70	0	-	-	-
허락을	↓↓H+P+K	0(0)70	-	-	-	
천지뒤집기	↓P+K	0(0)30	0	-	-	-
강천	(물구나무서서)↓	0(0)30	0	-	-	-
이풍	↗P	0(0)40	0	-	-	-
강전	(물구나무서서)→	0(0)36	0	-	-	-

기술 설명

공선참도(PP→P)

삼격째가 중단이고 앉은 상태로 맞았다면 크리티컬 히트로 처리된다. 삼격째가 하단인 진풍연각(PP↓K)과 혼용해야 효과를 볼 수 있다. 크리티컬 히트로 처리됐다면 승선도(↘P)로 크리티컬 히트 상태를 유지시켜 놓은 뒤 열공포(↘P+K)로 띄운 후 공선참격(PP→P←P)나 귀곡신쇄각(H+K KK) 등 강한 콤보로 연결시킬 수 있다. 삼격 이후에 공선참격이나 멸귀 용권차기(PP←PK)로 분기할 수 있으므로 가드시의 부담을 줄일 수 있다.

일단 비틀

비틀 유지

폭발 바운드라면 10HIT가 쿵!

띄우고

뇌진격(→→P)

파생기도 없고 딜레이도 꽤 크다는 것이 좀 부담이 되긴 하지만 이러한 단점을 긴 리치와 빠른 발생으로 커버할 수 있다. 중거리에서 기습적으로 사용해 준다면 효과가 클 듯. 맞은 적이 무조건 다운한다는 점도 장점이다.

물구나무서기

지승각(←H+K), 광풍각(↓←K) 등의 기술 사용 후에 물구나무 상태가 만들어진다. 물구나무 선 상태가 됐다면 일단 가드는 불가능하지만 약간의 이동과 판정 좋고 우선권 좋은 기술들을 사용할 수 있다. 중단과 하단 공격으로 분기가 가능하며 잡기로도 연결된다.

이즈나 오토시(레버 일회전 H+P)

하야부사를 대표하는 다단 커맨드 잡기 기술. 입력 타이밍을 감으로 익혀야한다. 그리 난이도가 높지 않으므로 약간의 연습으로 마스터가 가능할 것이다. 기술이 중간에 끝난다면 세 번째까지 성공시킨 것에 비해 대미지가 현저히 감소한다. 중단

개나 소나 이즈나

P 디펜시브 홀드인 승뢰문에서도 똑같은 방법으로 이즈나 오토시까지 연결할 수 있다.

환영(→→H)

오펜시브 홀드로서 자체 공격력은 없지만 상대의 배후를 차지할 수 있다. 배후를 차지한 후 상대의 대응을 제대로 읽고 공격한다면 큰 대미지를 줄 수 있다. 대미지 위주의 오펜시브 홀드나 잡기, 열공포 등의 강한 타격기로 승부를 걸자.

잔리

대전게임 사상 가장 중독성이 높은 포효를 지닌캐릭터. 드래곤 킥이나 드래곤 엘보를 사용하며 그의 포효를 따라해보자.
엔터 더 드래곤으로 절규해도 좋다. 단, 그런짓을 하면서 이 땅의 정서가 이해해주길 바라는 등의 바보짓은 하지 말자.
잔리 매니아가 생을 살아가는 방법은 분명 '본능' 이다.

ARCADE

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
리드 잽	P	상	10(2)13	10	0	0	상P
리드 어퍼	↘P	중	14(3)21	20	-1	8	중P
로 너클	↓P	하	13(2)14	5	-1	4	하P
하이 킥	K	상	12(2)24	30	×	7	상K
사이드 킥	↘K	중	14(3)24	23	6	9	중K
로 킥	↓K	하	15(2)25	10	6	9	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
턴 잽	P	상	11(3)18	12	5	5	상P
턴 바디 블로	↓P	중	15(2)21	15	0	14	중P
턴 로 너클	↓P	하	13(3)20	10	-1	8	하P
턴 하이 킥	K	상	14(2)25	30	×	9	상K
턴 사이드 킥	↓K	중	15(3)27	27	2	12	중K
턴 스핀 킥	↓K	하	15(2)27	25	비틀거림	15	하K
블라인드 너클	↗P	상	16(3)40	45	×	25	상P
블라인드 엘보	P+K	중	15(4)40	40	×	26	중P 흘리기
백 점프 스핀 킥	(뒤J 착지시)K	하	23(3)28	25	×	18	하K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
프론트 점프 너클	(앞J 중)P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
프론트 점프 스냅 킥	(앞J 중)K	중	12(3)26	30	×	12	중K 흘리기
프론트 점프 스핀 너클	(앞J 착지시)P	상	14(3)15	18	0	1	상P
프론트 점프 스핀 킥	(앞J 착지시)K	하	20(3)36	25	×	20	하K
점프 너클	(상J 중)P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
점프 스냅 킥	(상J 중)K	중	12(3)26	30	×	12	중K 흘리기
점프 스핀 너클	(상J 착지시)P	상	14(3)15	18	0	1	상P
점프 스핀 킥	(상J 착지시)K	하	20(3)36	25	×	20	하K
백 점프 스핀 너클	(뒤J 착지시)P	상	14(3)15	18	0	1	상P
백 점프 스핀 킥	(뒤J 착지시)K	하	23(3)28	25	×	18	하K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
너클 어퍼	↗P	상	14(3)15	18	-1	1	상P
백 훅	↑P	상	13(3)18	20	-3	0	상P
하이상 니 킥	↘K	상	14(5)25	25	비틀거림	12	상K
리어 하이 킥	↑K	상	19(3)25	35	×	10	상K
킥 어퍼	↗K	중	14(4)33	25	×	24	중K
이기각	↗KK	중상	11(2)34	25	×	19	상K 흘리기
철함 춤	→P	중	20(2)27	20	10	12	중P
스웨이 잽	↘P	상	23(2)15	10	2	2	상P
잽 하이 킥	PK	(상상)	12(3)24	30	비틀거림	11	상K
소닉 훅	P→P	(상상)	10(3)19	18	10	11	상P
소닉 스핀 킥	P→PK	(상상)중	16(3)34	30	×	18	중K
소닉 로 스핀 킥	P→P↓K	(상상)하	22(3)35	25	×	20	하K
소닉 블로	P↓P	상중	14(2)23	18	11	12	중P
소닉 어퍼	P↓PP	상중중	15(2)23	20	2	7	중P
콤보 로 스핀 킥	P↓P↓K	상중하	22(3)29	25	×	19	하K
리드 훅	PP	(상상)	8(3)15	10	3	3	상P
백 너클	PPP	(상상상)	10(2)19	10	3	10	상P
드래곤 러쉬	PPPK	(상상상)상	18(3)40	40	×	25	상K
드래곤 캐논	PPP→P	(상상상)중	18(3)45	45	×	31	중P
콤보 너클 어퍼	PP→P	(상상)상	13(3)15	16	-1	1	상P
콤보 하이 킥	PPK	(상상)상	14(3)32	26	비틀거림	16	상K
바디 블로	→P	중	11(2)23	18	11	12	중P
바디 어퍼	→PP	중중	15(2)23	20	2	7	중P
바디 로 스핀 킥	→P↓K	중하	22(3)29	25	×	19	하K
플래시 훅	→→P	상	13(3)19	18	7	8	상P
플래시 스핀 킥	→→PK	상중	16(3)34	30	×	18	중K
플래시 로 스핀 킥	→→P↓K	상하	22(3)35	25	×	20	하K
싱 니 킥	H+K	중	16(2)34	25	×	18	중K
미들 훅 킥	←K	중	14(2)20	20	10	11	중K
더블 훅 킥	←KK	중상	13(2)30	25	비틀거림	13	상K
스러스트 킥	↗K	하	17(3)25	15	8	11	하K
스러스트 미들 킥	↗K←K	하중	25(2)30	30	×	13	중K
스러스트 스핀 킥	↗K↓K	하하	25(4)35	25	×	22	하K
미들 스핀 킥	↘KK	중중	22(3)32	32	×	16	중K
스냅 킥	→K	중	12(3)25	20	5	9	중K
스냅 스핀 킥	→KK	중상	25(3)30	32	×	15	상K
스냅 스파이크 킥	→K→K	중중	25(3)25	37	×	-2	중K
로 스핀 킥	↓H+K	하	24(5)30	25	×	18	하K
드래곤 블로	↓↘→P	상	13(3)40	40	×	24	상P
드래곤 엘보	P+K	중	15(4)40	35	×	26	중P 흘리기
드래곤 너클	↓←P	중	14(3)45	50	×	30	중P

드래곤 킥	↓↘→K	상	25(6)55	55	×	×	상K 흘리기
드래곤 스파이크	←→K	중	21(3)25	40	×	-2	중K
플래시 탄	←←P	상	13(3)20	18	비틀거림	9	상P
하이 스핀 킥	KK	상상	28(3)30	32	×	14	상K

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
헬 드라이브	H+P	상	50	1, 1	–	○	○
견차던지기	↓↙←H+P	상	55	1, 2	-	○	○
더 웨이 오브 드래곤	↓↘→H+P	상	60	1, 2	–	○	○
사이드 버스터	(적이 앉아있을 때) ↓H+P	하	60	1, 25	–	○	×
헬 크러시	(적의 배후에서)H+P	배후 상단	55	1, 1	-	○	○

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
리볼트 블로	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	25	9	×	×
리벤지 블로	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	35	9	×	×
라프사오	(적 P에) ↓H (배후의 적 P에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	16	×	×
카오사오	(적 K에) ↓H (배후의 적 K에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	17	×	×
더블 보인드	(적 중P에) →←H	중P	0(22)8	10+10	24	×	×
레그 스윕	(적 중K에) ↓↙←H	중K	0(22)8	60	–	○	○

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
카운터 너클	←H	상	10(5)16	30	10	×	×
드래곤 거너	→→H (배후의 적 P에)H	상	19(4)25	40	24	×	×
헤드 락	↓↘→P 점프 중 H	상	18(5)20 10(5)16	35	–	×	×
브르드킹 헤드 락	(헤드 락 중에)→←H	파생	–	35	–	○	×
프론트 페이스 락	(앉아있는 적에게)↘H	하	10(5)20	45	–	×	×
리어 카운터 너클	(적 배후에서)←H	상	10(5)16	35	10	×	×
절함 펀치	(적 배후에서) ↓↘→H	상	18(5)20	55	–	×	×
징벌 펀치	(앉아있는 적 배후에서)↘H	하	10(5)20	60	–	×	×

다운 공격기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
밟기	↑K	49(–)47/41	20	–	–	–
엔터 더 드래곤	↑H+P+K	49(–)135/55	15, 5, 5	–	–	–
로 스냅 킥	↘K	15(5)38	10	–	–	–

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
섀도우	→×→H+P+K ←×←H+P+K	0(0)50	0	–	–	–

기술 설명

절함 촙(←P)

리치도 적당히 길고 발생, 경화도 짧은 유용한 중단 공격. 중거리에서 부담없이 사용해 줄 수 있으며 앉은 상태에서 맞으면 크리티컬 히트 효과가 나온다. 절함 촙(크리티컬) ⇨ 리드 어퍼(↘P) ⇨ 이거각(↙KK)이라는 쉽고도 짭짤한 콤보를 만들어 낼 수 있다.

바디 블로(→P)

근거리에서 쓸만한 중단 공격. 앉은 상태에서 맞추어 크리티컬 히트 효과를 낸 뒤에 바디 어퍼(바디 블로에서 P)로 타이밍 좋게 이어주면 크리티컬 히트 효과를 지속시킬 수 있다. 바디 로 스핀 킥(바디 블로에서 ↓K)과 혼용하여 가드 방향을 교란시키자. 후속 콤보로 드래곤 블로(↓↘→P)를 노려볼만하다. 시간차 더블 훅 킥(←KK)과 섞어주면 상대를 농락할 수도 있다.

드래곤 킥(↓↘→K)

잔리의 트레이드마크. 공격판정이 강상단이어서 상단 가드는 무시하고 공격해 버린다. 딜레이는 상당히 부담이 되지만 대미지가 상당하여 기습으로 노려볼만 하다. 밀착시에 사용해주면 적이 앉아서 피하더라도 반격의 위협이 거의 없다는 것도 알아두자.

드래곤 거너(→→K)

상중단 판정의 오펜시브 홀드. 리치가 의외로 길다. 대미지는 그저 그런 수준이지만 기술 성공 후 유리한 상황을 점할 수 있고 당하는 쪽에게 굴욕감을 주기에 충분하므로 사용가치가 있다. 배후에서도 사용 가능하다.

The Way of The Dragon

엔터 더 드래곤(↑H+P+K)

상대에게 엄청난 굴욕감을 줄 수 있는 기술. 드래곤 킥, 드래곤 스파이크(←→K), 드래곤 너클(↓←→P), 더 웨이 오브 더 드래곤(↓↘→H+P)

연출의 미학

추석맞이 특선작 「드래곤 온몸으로 울다」

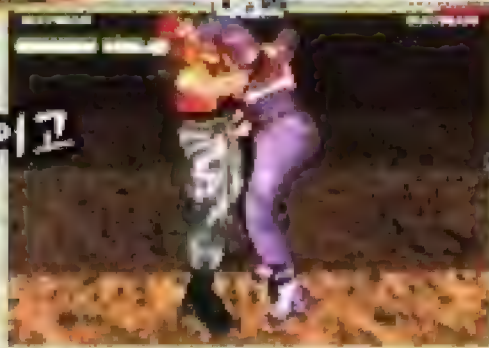
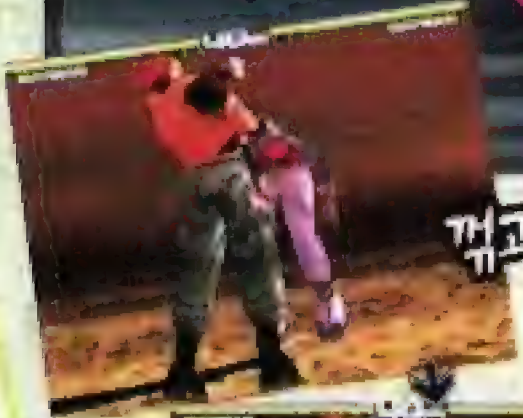
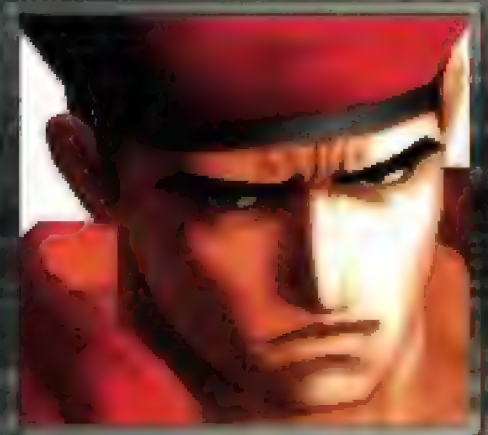
등은 실용성은 떨어지지만 화려한 연출을 보여주는 기술들이다. 잔리를 화려함을 지향하는 고급 캐릭터로 만들고자 하는 테크모의 바램을 엿볼 수 있는 대목.

바이맨

고독하고 비정한 이미지를 가지게 하려고 테크모에서 무지 공을 들이는 캐릭터이다. 허나 왜 액션 하나하나가 그리도 어설퍼 보이는지…. 마치 경찰청 사람들에 등장하는 3류 배우들의 연기를 보는 것 같다. 홀드가 장기인 녀석이니만큼 꺾고 조이고 기름치기를 효과적으로 사용해주자.

꺾고

조이고

기름치자

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
잽	P	상	11(2)13	12	-1	-1	상P
잽 스탬프	↘P	중	14(2)20	20	-2	4	중P
로 너클	↓P	하	14(2)15	5	0	5	하P
하이 킥	K	상	14(2)27	32	×	14	상K
미들 사이드 킥	↘K	중	14(3)24	26	3	9	중K
로 킥	↓K	하	16(2)24	13	5	8	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
턴 백 너클	P	상	11(2)15	12	1	6	상P
턴 보디 블로	↓P	중	14(2)21	15	0	4	중P
턴 로 스핀 너클	↓P	하	13(2)18	13	2	5	하P
턴 스핀 킥	K	상	14(2)27	30	×	10	상K
턴 사이드 킥	↓K	중	16(2)27	28	6	11	중K
턴 로 스핀 킥	↓K	하	15(2)27	25	비틀거림	12	하K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
어설트 다운 팜	(앞J 중)P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
어설트 프론트 킥	(앞J 중)K	중	10(4)26	30	×	12	중K 흘리기
어설트 스매시 훅	(앞J 착지시)P	중	17(2)28	28	×	12	중P
어설트 레그 스파이크	(앞J 착지시)K	하	19(3)28	25	×	13	하K
에어 다운 팜	(상J 중)P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
에어 프론트 킥	(상J 중)K	중	10(4)26	30	×	12	중K 흘리기
스텝 스매시 훅	(상J 착지시)P	중	17(2)28	28	×	12	중P
스텝 레그 스파이크	(상J 착지시)K	하	19(3)28	25	×	13	하K
트랩 스매시 훅	(뒤J 착지시)P	중	17(2)28	28	×	12	중P
트랩 레그 스파이크	(뒤J 착지시)K	하	19(3)28	25	×	13	하K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
팜 애로	↘P	중	22(3)22	30	×	5	중P
스매시 훅	↑P	중	17(2)28	28	×	12	중P
트러스 킥	앉았다가 일어서며K	상	12(2)27	35	×	12	상K
라이징 토마호크	↗K	중	18(2)33	35	×	16	중K
자베린 킥	↑K	상	14(2)25	30	×	12	상K
바디 소버트	H+K	중	14(3)29	35	×	13	중K
스피닝 백 너클	←P	중	17(2)20	25	-1	4	중P
니 리프트	→K	중	13(2)25	25	3	8	중K
스매시	↘P	중	12(2)24	25	×	8	중P
힐 해머	←K	중	23(3)25	30	×	11	중K
헤드 버트	P+K	중	15(3)28	25	×	11	중P 흘리기
숄더 태클	←—P	중	20(5)26	40	×	13	중P 흘리기
스윙 더블 해머	→→P	중	15(3)33	25	6	18	중P
리버스 더블 해머	→→PP	중중	31(2)33	30	×	15	중P
레그 스파이크	↙K	하	19(3)28	25	8	13	하K
슬라이딩	↓H+K	하	19(3)24	25	6	12	하K
바디 블로	→P	중	11(2)22	18	8	8	중P
스토막 브레이크	→PK	중중	16(3)24	30	×	9	중K
스토막 크래시	→PP	(중중)	13(2)27	18	11	12	중P
크래시 레그 스파이크	→PP↓K	(중중)하	25(3)28	25	8	13	하K
잽 보디 블로	P→P	(상중)	13(2)27	18	9	10	중P
러쉬 소버트	P→PK	(상중)중	20(3)29	35	×	13	중K
러쉬 레그 스파이크	P→P↓K	(상중)하	25(3)28	25	8	13	하K
잽 하이 킥	PK	(상상)	12(2)27	30	비틀거림	11	상K
잽 스트레이트	PP	(상상)	9(2)14	12	-3	-2	상P
스톰 훅	PPP	(상상)상	24(2)28	28	×	12	중P
스톰 백 너클	PP→P	(상상중)	15(2)24	25	3	8	중P
스톰 서버트	PPK	(상상)중	18(3)29	35	×	12	중K
트랩 힐 해머	KK	상중	27(3)29	27	×	15	중K
트랩 더블 해머	KP	상중	21(3)33	25	6	18	중P
트랩 리버스 해머	KPP	상중중	31(2)33	30	×	15	중P
자이언트 어퍼	↓↙←P	중	18(2)25	32	×	12	중P

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
프론트 스프렉스	H+P	상	50	1, 1	-	○	×

ARCADE

백 하킹 트리	→H+P	상	40	1, 1	–	○	○
풍차식 백 브리커	←↙↓↘→H+P	상	65	1, 1	–	×	×
빅토르 무릎 십자굳히기	↓↙←H+P	상	60	1, 1	–	×	×
고스트버스터	(적이 앉아있을 때) ↓H+P	하	60	1, 25	–	○	×
팔꺾어 역십자굳히기	(적의 배후에서)H+P	상	60	1, 1	–	×	×

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
카운터 스탠드 암 록	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	30	7	×	×
크로스 바디블로	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	35	10	×	×
카운터 암 록	(적 P에) ↓H (배후의 적 P에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	35	7	×	×
크로스 바디 어퍼	(적 K에) ↓H (배후의 적 K에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	40	10	×	×
데스 트랩	(적 중P에) →H	중P	0(22)8	65	–	×	×
무릎 십자굳히기	(적 중K에) ↓↙←H	중K	0(22)8	65	–	○	×

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
백 홀드 스윙	←H	상	10(5)16	0	10/15	×	×
쵸크 슬램	←←H	상	13(5)18	50	–	○	○
팔 굳히기	→↘↓H (점프 중)H	상	13(5)18 10(5)16	55	–	×	×
스탠딩 암 록	→H	상	18(5)20	30	–	×	×
수극완만	(스탠딩 암록 중) →↘↓↙←H	파생	–	30	–	×	×
DDT	(수극완만 중) ↓↙←H	파생	–	40	–	○	×
굴려 다리 부러뜨리기	↓↘→H	상	18(5)20	30	–	○	×
서서 아킬레스건 굳히기	(굴려 다리 부러뜨리기 중) →↘↓↙←H	파생	–	25	–	×	×
역 새우굳히기	(서서 아킬레스건 굳히기 중)←↙↓H	파생	–	45	–	×	×
앞구리 굳히기	(적이 앉아있을 때) ↘H (점프 중) ↓H	하	10(5)20	40	–	×	×
팔 역십자 굳히기	(앞구리 굳히기 중) ↓↙←H	파생	–	25	–	×	×
크레이지 크래시	(팔 역십자 굳히기 중) ↓↓H	파생	–	10+10+10	–	×	×
숏 캐논	(적의 배후에서)→H	상	10(5)16	35	10	×	×
슬리퍼 홀드	(적의 배후에서)→→H (적의 배후에서) ↓↘→H (적의 배후에서)→↘↓H (적의 배후에서)←→H	상	18(5)20 18(5)20 13(5)18 13(5)18	50	–	×	×
스윙 슬리퍼	(슬리퍼 홀드 중)→↘↓↙←H	파생	–	55	–	○	○
카니바사미	↘↘H	상	24(5)36	40	–	○	×
STF	(카니바사미 중) ↓↓H	파생	–	20+20	–	×	×
그라운드 서브미션	(다운된 적에게) ↓H	다운	15(5)17	30	–	×	×

다운 공격기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
니 드롭	↑K	47(–)61/35	22	–	–	–
스턴 펑	↘K	17(8)31	12	–	–	–

특수 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
KILLING MESSAGE	→→H+P+K ←←→H+P+K	0(0)65	0	–	–	–

기술 설명

바디 블로(→P)

타격기가 부실한 바이맨에게 큰 힘이 되는 기술. 여타 캐릭터의 근거리용 중단과 비슷한 성능이지만 그의 강력한 홀드 기술들과 매치된다면 발군의 위력을 보일 수도 있다. 일단 스토먹 크래시(→PP)까지 올 히트하다 중단인 스토먹 브레이크(→PK)로 이을 수 있으며 마지막이 하단인 크래시 레그 스파이크(→PP↓K)까지 분기된다.

잽 바디 블로(P→P)

위에 설명한 바디 블로와 비슷한 용도로 활용한다. 삼격째가 하단으로 분기된다는 점도 비슷. 시간차를 크게 준 잽 바디 블로로 가드에 신경을 쓰게 만든 후 잽에서 리치가 긴 홀드로 이어준다면 상당한 효과를 볼 수 있다.

슬라이딩(↓H+K)

평상시에도 상대의 가드 방향에 혼란을 주기 위해 사용할 수 있고 또 공중 콤보의 마무리로도 쓸 수 있다.

자이언트 어퍼(↓↙←P)

바파의 제모씨와 닮았다?

상당한 위력과 리치의 띄우기 공격. 중거리에서 기습으로 사용하기에도 무리가 없지만 주 사용처는 역시 크리티컬 히트시. 그러나 단일 파워에 비해 콤보가 부실한 바이맨인지라 괜찮은 성능인데도 활용도가 약간 낮다. 그러나 홀드 일변도에서 패턴을 다양화를 모색하기 위해 연구해봐도 좋을 만한 기술이다.

카니바사미(↘↘H)

홀드보다는 잡기에 가까운 오펜시브 홀드이다. 리치가 길고 자세가 낮아 중거리 기습으로 알맞다. STF까지 연계했다면 상당한 대미지를 입히는 것이 가능. 공격을 빨아들이는 홀드의 성능은 빈약하다는 것을 명심.

그라운드 서브미션(다운된 적에게 ↓H)

DOA 유일의 다운 잡기이다. 타 3D대전게임에 비해 다운 공격이 빈약한 DOA이므로 바이맨에게 있어 상당한 강점으로 작용한다. 확실한 타이밍을 손에 익혀 추가 대미지의 기회를 절대 놓치지 않도록 하자.

시나어들의 우정

라이도우

하야부사가 워스트 주인공 캐릭터였다면 라이도우는 워스트 보스 캐릭터라고 할 수 있다. 딱 '길가면거지'의 이미지를 풍기는 아저씨. 전캐릭터의 기술들을 유용한 것들로만 모아서 가지고 있는 버파의 '듀랄'이나 철권의 '오우거'와 같은 류의 캐릭터이다. '귀신강림'은 대전게임 사상 가장 심리적 대미가 큰 도발일 것이다.

ARCADE

기본 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
상단 정권찌르기	P	상	10(2)13	10	0	0	상P
어퍼	↘P	중	15(3)22	20	3	7	중P
하단 정권찌르기	↓P	하	14(2)15	5	0	5	하P
섬천각	K	상	12(2)24	30	×	10	상K
탄퇴	↘K	중	14(2)24	25	4	9	중K
하단 돌아차기	↓K	하	16(2)25	10	6	9	하K

배후 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
배격 아권	P	상	11(3)18	11	0	5	상P
배격 중단 수도	↓P	중	16(2)20	14	0	4	중P
배격 하단 수도	↓P	하	13(3)20	13	1	5	하P
배격 상단차기	K	상	15(3)25	30	×	9	상K
배격 중단차기	↓K	중	15(3)29	26	8	13	중K
배격 하단차기	↓K	하	18(5)27	25	비틀거림	14	하K
낙진아	↑K	중	22(2)26	25	×	8	중K

점프 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
진공장	(앞J 중)P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
진공축	(앞J 중)K	중	10(4)26	30	×	18	중K 흘리기
진격장	(앞J 착지시)P	중	14(2)26	25	×	9	중P
진자축	(앞J 착지시)K	중	15(2)29	30	×	12	중K
유공장	(상J 중)P	중	10(4)21	15	비틀거림	6	중P 흘리기
유공축	(상J 중)K	중	10(4)26	30	×	18	중K 흘리기
유격장	(상J 착지시)P	중	14(2)26	25	×	10	중P
유자축	(상J 착지시)K	중	15(2)29	30	×	12	중K
퇴격장	(뒤J 착지시)P	중	14(2)26	25	×	6	중P
퇴자축	(뒤J 착지시)K	중	15(2)29	30.	×	12	중K

고유 타격기

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
스매시 훅	↗P	중	17(2)28	28	×	12	중P
백 훅	↑P	상	13(3)18	20	-3	0	상P
일륜각	↗K	중	20(4)30	35	×	22	중K 흘리기
파환축	↑K	상	10(2)29	30	비틀거림	12	상K
월륜각	↘K	중	13(5)55	45	×	41	중K 흘리기
힐 해머	←K	중	23(3)25	30	×	11	중K
지선도	↙P	하	16(2)25	18	8	9	하P
레그 스파이크	↙K	하	19(3)28	25	8	13	하K
번신탄편	↘P	중	24(4)21	25	9	9	중P
정권 상단차기	PK	(상상)	12(2)28	30	비틀거림	11	상K
연탄	PP	(상상)	8(2)15	12	3	4	상P
승연탄	PPK	(상상)중	17(2)29	30	×	12	중K
연도격	PPP	(상상)중	15(3)25	23	×	10	중P
공선참도	PP→P	(상상)중	19(2)23	20	11	12	중P
멀귀후려차기	PP→PK	(상상)중중	21(2)33	30	×	16	중K
연천각	KK	상상	18(3)30	25	×	14	상K
연지각	K↓K	상하	25(3)32	25	×	16	하K
바디 블로	→P	중	11(2)22	18	8	8	중P
스토먹 크래시	→PP	(중중)	13(2)27	18	11	12	중P
크래시 힐해머	→PP←K	(중중)중	25(3)25	30	×	9	중K
크래시 레그 스파이크	←PP↓K	(중중)하	25(3)28	25	8	13	하K
헬 스매시	↘P↘P	(중중)	11(4)26	20	8	12	중P
헤븐 스매시	↘P↘PP	(중중)중	22(4)31	30	×	17	중P
공선도	←P	중	15(2)23	20	11	12	중P
공진격	←P→P	중중	15(2)26	28	×	8	중P
파요후려차기	←PK	중중	21(2)33	30	×	16	중K
점핑 니 버트	→K	중	15(2)29	30	×	12	중K
니 해머	→K←P	중중	25(3)39	25	12	21	중P
사출동	↘KP	중중	24(3)26	25	×	11	중P
트러스 킥	(앉았다가 일어서는 중)K	상	12(2)27	35	×	12	상K
스매시	↘P	중	12(2)24	25	×	8	중P
뇌진격	→→P	중	14(2)26	28	×	10	중P
숄더 태클	←←P	중	20(5)26	40	×	13	중P 흘리기

늙은이들의 주책이야

버팔로 크러시	↘↘P	중	16(3)32	35	×	18	중P 흘리기
지스베리	→→K	하	30(4)37	25	×	23	하K
창공참도	P+K	상	13(3)25	25	비틀거림	10	상P
쌍파	→P+K	중	18(3)28	42	×	12	중P
롤링 소버트	H+K	상	14(3)29	35	×	13	상K
슬라이딩	↓H+K	하	19(3)24	25	6	12	하K

잡기

기술명	커맨드	판정	대미지	잡기 범위	우선권	폭발	바운드
십자 휘감기	H+P	상	50	1, 1	–	○	○
프랑켄슈타이너	←H+P	상	60	1, 1	–	○	×
롤	↘↘H+P	상	65	1, 1	–	×	×
경개살황쇄	←←H+P	상	20+20+20	1, 2	10	×	×
풍차식 백 브리커	←↙↓↘→H+P	상	65	1, 1	–	×	×
낙뢰충	↓↙←H+P	상	65	1, 2	–	○	×
천룡광뇌충	↓↘→←H+P	상	85	1, 2	–	○	×
바스 봄	(적이 앉아있을 때) ↓H+P	하	70	1, 25	–	○	×
뒤던지기	(적의 배후에서)H+P	배후 상단	60	1, 1	–	○	×
어토믹 드롭	(적의 배후에서)←H+P	배후 상단	40	1, 1	–	×	×
페이스 크래셔	(어토믹 드롭 중)→←H+P	파생	40	–	–	○	×

디펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
카운터 스탠드 암 록	(적 P에)H (배후의 적 P에)H	상중	0(22)8 3(22)8	30	7	×	×
크로스 바디 블록	(적 K에)H (배후의 적 K에)H	상중	0(22)8 3(22)8	35	25	×	×
지류권무	(적 P에) ↓H (배후의 적 P에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	10	×	×
지류각무	(적 K에) ↓H (배후의 적 K에) ↓H	하	0(22)5 3(22)5	0	17	×	×
숄더 드로	(적 중P에)→←H	중P	0(22)8	60	–	○	○
축격회투	(적 중K에) ↓↙←H	중K	0(22)8	60	–	○	×

오펜시브 홀드

기술명	커맨드	판정	프레임	대미지	우선권	폭발	바운드
티 카우 콘	→H	상	10(5)16	40	10	×	×
환영	→→H	상	13(5)18	0	10/17	×	×
헤드 록	↓↘→H (점프 중)H	상	18(5)20 10(5)16	35	–	×	×
브루드림 헤드 록	(헤드 록 중)→←H	파생	–	35	–	○	×
열공신뇌살	←↙↓↘→H	상	18(5)20	65	–	×	×
앞구리 굳히기	(적이 앉아있을 때)↘H (점프 중) ↓H	하	10(5)20 10(5)20	40	–	×	×
팔 역십자 굳히기	(앞구리 굳히기 중)↘H	파생	–	35	–	×	×
숏 캐논	(적의 배후에서)→H	배후 상단	10(5)16	35	10	×	×
상보고	(적의 배후에서)→←H (적의 배후에서) ↓↘→H	배후 상단	13(5)18 18(5)20	60	–	○	○
슬리퍼 홀드	(적의 배후에서)←↙↓↘→H	배후 상단	18(5)20	50	–	×	×
스윙 슬리퍼	(슬리퍼 홀드 중)	파생	–	55	–	○	○
태클	←H	상	18(5)20	30	–	○	×
자이언트 스윙	(태클 중)←↙↓↘→H	파생	–	50	–	○	○

다운 공격기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
나락찌르기	↑P	44(–)60/53	18	–	–	–
스톤 펑	↘K	17(8)31	12	–	–	–

고유 행동기

기술명	커맨드	프레임	대미지	우선권	가드 딜레이	반격판정
귀신강림	→←H+P+K ←→H+P+K	31(5)31	15	–	–	–

기술 설명

파환축(↑K)

하야부사와 같은 것이지만 다른 기술들과 조합하여 더 고성능 기술이 되었다. 점프 공격인 진공장으로 크리티컬 히트를 만든 후 사용해주면 그 효과를 극대화시킬 수 있다. 파환축 ⇨ 연도격(PPP) ⇨ 슬라이딩(↓H+K)이라는 간단하고 강력한 콤보가 쉽게 만들어진다.

천룡광뇌충(↓↘→←H+P)

2D대전게임의 초필살기를 연상케하는 커맨드를 가진 기술. 정말 뭣같은 커맨드답게 대미지하나는

커맨드 값을 한다

확실하다. 콤비네이션이 아닌 단일 잡기로는 바스의 T. F. B. B와 함께 게임내 최강. 몇 안되는 라이도우의 오리지널 기술 중의 하나이기도 하다.

열공신뇌살(←↙↓↘→H)

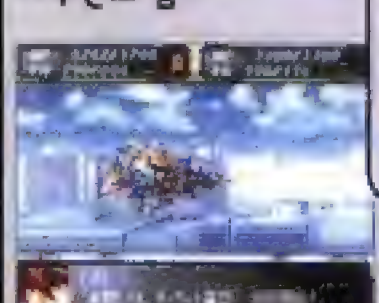
라이도우 오리지널의 오펜시브 홀드. 대미지가 85였던 전작에 비해 조금 약해지기는 하였지만 단일 오펜시브 홀드 중에는 아직도 최강급이다. 도중에 풀리기 쉬운 다단 홀드에 비해서 여러모로 이점이 많다.

귀신강림(→←H+P+K)

도발이다. 얼굴에 달려있는 눈에 불이 켜진다. 자주 쓰면 뻡힌다(눈알이).

눈에 불을 켜고 달려든다

한번 더하면 꺼진다. IMF절전!

ARCADE

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 6

PS

사우전드 암스

슈퍼 로봇 대전 F

DC

소닉 어드벤처

블루 스팅거

N64

피카츄 겐키데츄

GB

포켓몬 카드 GB

★ : 파워 기대작 표시

게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 12월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	★12/3	댄스! 댄스! 댄스!	코나미	액션	5,800엔
PS	12/3	옥장 이야기	겐키	장르 미정	5,800엔
PS	12/3	스페이스 인베이더 2000	타이토	슈팅	2,000엔
PS	12/3	학교를 만들자!! 2	빅터 소프트	SIM	5,800엔
PS	12/3	가자! 해적	아트딩크	SIM	5,800엔
PS	12/3	미드 엣지	선 소프트	ADV	5,800엔
PS	★12/3	R4 -릿지 레이서 타입 4-	남코	레이스	5,800엔
PS	12/3	대전략 마스터 컴뱃	오즈 클럽	전략 SIM	6,800엔
PS	12/3	패밀리 레스토랑	아트 딩크	SIM	5,800엔
PS	★12/10	전차로 GO!2	타이토	액션	5,800엔
PS	12/10	증기기관차 운전 시뮬레이션 SL로 가자!	토미	액션	5,800엔
PS	★12/10	슈퍼 로봇 대전F	반프레스토	SIM	6,600엔
PS	12/10	루시퍼 링	도시바 EMI	액션	5,800엔
PS	12/10	로드 모나크 신 가이아 왕국기	도시바 EMI	SIM	5,800엔
PS	12/10	마이 베이비 스토리	포노스	퍼즐	5,800엔
PS	12/10	TSUMU	액트	퍼즐	4,800엔
PS	12/10	봄버맨	허드슨	액션	5,800엔
PS	12/10	유구환상곡 앙상블	미디어 웍스	ETC	3,800엔
PS	★12/17	사우전드 암스	아틀라스	RPG	6,800엔
PS	12/17	프린세스 메이커 GO!GO!	프린세스 나인라이브즈	보드	5,800엔
PS	★12/17	에어 가이즈	스퀘어	대전격투	6,980엔
PS	12/23	미제너블스	휴먼	ADV	5,800엔
PS	★12/23	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미 정
PS	★12/23	테일즈 오브 판타지아	남코	RPG	5,800엔
PS	★12/23	이브 더 로스트 원	이매지오	ADV	7,800엔
PS	12/23	배틀 곤충전	자레코	SIM	미 정
PS	★12/예정	스트리트 파이터 제로 3	캡콤	대전격투	미 정
PS	12/예정	캐트 듀얼 스페셜	갭스	레이스	5,800엔
PS	12/예정	배스 랜딩	아스키	스포츠	미 정
PS	12/예정	테마 아쿠아 리움	일렉트로닉 아츠/스퀘어	ETC	5,800엔
PS	12/예정	몬스터★레이스	코에이	레이스	4,800엔
PS	12/예정	원더 트랙	소니	액션	5,800엔
PS	12/예정	사쿠마식 인생게임	타카라	보드	5,800엔
PS	12/예정	신세대 로봇 전기 BRAVE SAGA	타카라	RPG	6,800엔
PS	★12/예정	사운드 노벨 에볼루션 2 -카마이타치의 밤-	춘 소프트	사운드 노벨	4,800엔
PS	12/예정	고질라 : 트레이딩 배틀	동보	ETC	6,800엔
PS	12/예정	마르왕국의 인형공주	일본 소프트웨어	S-RPG	5,800엔
PS	12/예정	성룡전설(가칭)	맵	액션	5,800엔
PS	12/예정	헬로우 키티 White Present	허드슨	퍼즐	5,800엔
PS	12/예정	도태랑 전설	허드슨	RPG	미 정
PS	12/예정	사일런트 뫼비우스	반다이 비주얼	RPG	6,800엔
PS	12/예정	100만엔 퀴즈헌터	후지쯔	ETC	미 정
SS	12/3	위닝포스트 프로그램 98	코에이	ETC	6,800엔
SS	12/3	파랜드 사가 시간의 도표	T.G.L	RPG	6,800엔
SS	12/10	유리색의 눈	키드	ADV	5,800엔
SS	12/10	유구환상곡 앙상블	미디어 웍스	ETC	3,800엔
SS	12/17	파랜드 사가 -시간의 도표-	T.G.L	S·RPG	6,800엔
SS	12/23	6인치 마이 달링	키드	ADV	5,800엔
SS	12/23	콤비네이트 W	데이텀 폴리스타	SIM	6,800엔
SS	12/23	사쿠라 대전 체계결렴	레드 컴퍼니	ETC	4,800엔
SS	12/23	랑그릿사 트리뷰트	메사이야	S·RPG	9,800엔
SS	12/예정	더비 스탈리온	아스키	SIM	6,800엔
SS	★12/예정	노엘3	파이오니아LDC	ADV	6,900엔
SS	12/예정	Girl Doll Toy	지우스	ADV	6,800엔
SS	12/예정	속 첫사랑 이야기 -수학여행-	덕간서점	SIM	7,800엔
DC	12/3	블루 스팅거	세가	액션	5,800엔
DC	12/17	인카밍 인류 최후결전	이매지니어	슈팅	5,800엔
DC	12/23	소닉 어드벤처	세가	액션	5,800엔
DC	12/23	신기 세계 에볼루션	스팅	RPG	5,800엔
DC	12/23	모나코 그랜드 프릭스 레이스 2	UBI 소프트	레이스	5,800엔
DC	12/23	SEVENTH CROSS	NEC 인터채널	S·RPG	5,800엔
N64	12/2	마리오의 포토피	하기와라 시스템	ETC	9,800엔
N64	12/4	갓 어 러브 -초 연애 파티 게임	허드슨	SIM	미 정
N64	12/11	비룡의 권 스터디움 SD 버전	컬처 브레인	대전격투	6,480엔
N64	12/12	피카츄 겐키데츄	닌텐도	RPG	9,800엔
N64	12/18	F-1 월드 그랑프리	닌텐도	레이스	5,800엔
N64	12/18	킹 힐64	잘코	액션	6,980엔
N64	12/18	럭 덤블	UBI 소프트	액션	미 정
N64	12/23	힘내라 고에몽	코나미	액션	7,800엔
N64	12/25	카멜레온 트위스트 2	일본 시스템 서플라이	액션	6,300엔
N64	12/26	신일본 프로레슬링 투혼염도 2	허드슨	스포츠	6,800엔
N64	12/예정	줌 마수사 전설	이매지니어	RPG	미 정
N64	12/예정	스노우 스피드	이매지니어	스포츠	미 정
N64	12/예정	파이팅 컵	이매지니어	스포츠	미 정
N64	12/예정	도라에몽 2 -노비타와 빛의 신전-	에폭사	액션	6,800엔
N64	12/예정	PD 울트라맨 배틀 컬렉션64	반다이	대전격투	미 정

'99년 1월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	1/7	슈퍼 히로 작전	반프레스토	RPG	6,800엔
PS	1/7	THE NEXT TETRIS	BPS	퍼즐	4,800엔
PS	1/14	DEEP FREEZE	사미	액션	5,800엔
PS	1/14	할 수 있어! 게임센터	상명사	SIM	5,800엔
PS	1/14	세계 명작극장 시리즈 VOL.1 -천국에 갈 수 없는 아빠-	석세스	ETC	6,800엔
PS	1/28	구구 트룹스	에닉스	액션	미 정
PS	1/28	FAVORITE DEAR	NEC 인터채널	SIM	미 정
PS	1/28	크릭 캐릭	소니	미정	5,800엔
PS	★1/예정	트루 러브 스토리 2	아스키	SIM	6,800엔
PS	1/예정	마도용사 슈론	아스키	RPG	6,800엔
PS	1/예정	마법사가 되는 방법	T.G.L	RPG	미 정
PS	1/예정	게임소프트를 만들자	이매지니어	SIM	5,800엔
PS	1/예정	이니셜 D	강담사	레이스	5,800엔
PS	1/예정	새빨간 카드	타카라	액션	5,800엔
PS	1/예정	치노차이가 꾸는 꿈	타카라	액션	5,800엔
PS	★1/예정	사운드 노벨 에볼루션3 -거리-	춘소프트	사운드 노벨	5,800엔
PS	1/예정	성룡 전설(가제)	베프	RPG	5,800엔
PS	1/예정	블러디 로어 2	허드슨	대전격투	미 정
PS	1/예정	액서룸	반다이 비주얼	액션	6,800엔
PS	1/예정	루프트 바페 -독일 공군을 지휘하자!-	빅터 소프트	SIM	5,800엔
PS	1/예정	리플레인 러브2	리버힐 소프트	SIM	6,800엔
SS	1/14	투룡전설 에란돌	캐피터 앤드 피트니스	RPG	5,800엔
DC	1/14	천국TURB	NEC	ARPG	5,800엔
DC	★1/14	세가 랠리 2	세가	레이스	5,800엔
DC	1/예정	클라이맥스 랜더스	세가	RPG	5,800엔
DC	1/예정	스피드 버스터스	UBI소프트	레이스	미 정
N64	1/예정	엘테일(가제)	이매지니어	RPG	미 정
N64	1/예정	토닉 트러블	UBI 소프트	액션	미 정
N64	1/예정	탑 기어 랠리 -오버 드라이브-	켐코	레이스	6,980엔
N64	1/예정	Parlor! PRO64	일본 텔레네트	ETC	미 정

'99년 2월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	2/4	학원전대 소울 블러스트	캐리번 인터랙티브	액션	5,800엔
PS	2/4	HEART OF DARKNESS	사미	ADV	5,800엔
PS	★2/11	파이널 판타지 8	스퀘어	RPG	7,800엔
PS	2/11	사이버 대전 -클국 히루카아-	시스템소프트	SIM	6,800엔
PS	2/12	엔젤리크 천공의 진혼가	코에이	SIM	6,800엔
PS	2/18	조전투구가 번보그	헥트	스포츠	5,800엔
PS	2/25	후이계	상영사	SIM	5,800엔
PS	2/25	노리자! 명문야구부	디즈	스포츠	5,800엔
PS	2/25	소나타	T&E SOFT	ADV	6,800엔
PS	2/예정	19시 3분 -우에노발자 야광열차-	비젼트	ADV	5,800엔
PS	2/예정	The AIRS	목인 소프트	액션	5,800엔
PS	2/예정	마법소녀 대작전	반다이	ADV	6,800엔
PS	2/예정	푸프트 라떼 -독일 공군을 지휘하자-	빅터 소프트	SIM	5,800엔
PS	2/예정	오아시스 로드	아이디어 팩토리	RPG	5,800엔
PS	2/예정	TETRIS THE GRAND MASTERS(가제)	아리카	퍼즐	미 정
PS	2/예정	공모전기	엔젤런스	SIM	7,800엔
PS	2/예정	전하통일	엔젤런스	SIM	5,800엔
PS	2/예정	라이징 젬	휠 시스템	액션	5,800엔
PS	2/예정	게트 듀얼 스페셜	겜스	RPG	5,800엔
PS	2/예정	사이코 메트러 에이지	경당사	ADV	5,800엔
PS	2/예정	올선 튜닝카 배틀 2	자레코	레이스	미 정
PS	★2/예정	사운드 노벨 에볼루션 1 -제절초-	춘소프트	ADV	4,800엔
PS	2/예정	경쟁 초로Q	타카라	레이스	5,800엔
PS	2/예정	터닝 포인트 (가제)	니그재트	액션	5,800엔
PS	2/예정	영혼작전	박보당	액션	6,800엔
PS	2/예정	우주전함 야마토 (가제)	반다이	SIM	6,800엔
PS	2/예정	아머드 코어 마스터 오브 아레나	프롬 소프트	SIM	5,800엔
PS	2/예정	월드 네버 랜드 2	리버힐 소프트	SIM	미 정
SS	2/예정	유구환상곡 앙상블 2	미디어 웍스	SIM	3,800엔
DC	2/예정	에어로 댄싱	CRI	액션	미 정
DC	2/예정	GET BASS	세가	액션	미 정
DC	2/예정	북으로	허드슨	SIM	미 정
N64	2/예정	조 스노우 보드 키즈	아틀러스	스포츠	6,800엔

GAME BOY 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
12/4	로봇 폰코츠 (별 버전)	허드슨	액션	3,980엔
12/4	로봇 폰코츠 (태양 버전)	허드슨	액션	3,980엔
12/11	결합마을은 매우 시끄러워!	스타피슈	액션	3,980엔
12/11	로도스도 전기 -영웅기사전GB-	토미	RPG	3,980엔
12/11	버디건	팀	SIM	5,500엔
12/11	게임보이 모노폴리	허즈블로 재팬	보드	3,980엔
12/17	유희왕 듀얼 몬스터즈	코나미	RPG	4,800엔
12/18	백스바니 크레이지 캐슬3	켐코	액션	3,980엔
12/18	프리를러 포켓3	아틀러스	액션	3,980엔
12/18	포켓몬 카드GB	닌텐도	보드	3,500엔
12/18	백스바니 크레이지 캐슬3	켐코	SIM	3,980엔
12/24	봄버맨 퀘스트	허드슨	액션	3,800엔
12/25	Z회 궁극의 고문단어 스페셜 에디션	이미지니어	ETC	2,980엔
2/예정	마석 창세 리본2	스타 피슈	RPG	3,980엔

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	장르	가격
PS	스피드 업	사미	레이스	5,800엔
PS	액침	아이디어 팩토리	ADV	5,800엔
PS	인터내셔널 랠리 챔피언 쉽	아스키	레이스	미 정
PS	트리플즈 마법학원 조동부	아스키	RPG	미 정
PS	우주기동 에나크	아스믹	슈팅	미 정
PS	숲의 왕국	아스믹	RPG	미 정
PS	보노보드	아스믹	ETC	미 정
PS	뮤턴카멘의 유언	위저드	ADV	미 정
PS	SYNCHRONICITY	A.D.M	ADV	미 정
PS	THE RUINS	A.D.M	ADV	미 정
PS	★월하의 검사	SNK	격투액션	미 정
PS	노아에스	에스코트	SIM	미 정
PS	Just a Little Doll	에스코트	SIM	미 정
PS	White Diamond	에스코트	SIM	미 정
PS	★드래곤 퀘스트 7	에닉스	RPG	미 정
PS	포픈 탱크	에닉스	SIM	미 정
PS	헬크리우스 프리티	NEC	SIM	미 정
PS	헤안 로터	메프 콤	슈팅	5,800엔
PS	J리그 엑사이트 스테이지 Ⅵ	에포크사	스포츠	미 정
PS	서커트의 이리2	M.T.O	레이스	미 정
PS	1950 AMERICAN DREAMS	소니	보드	5,800엔
PS	스노우 콘	동북신사	ETC	4,800엔
PS	토미캐(가제)	토미	장르 미정	미 정
PS	디메타	돈킨 하우스	SIM	미 정
PS	L의 계절	돈킨 하우스	ADV	미 정
PS	리얼로봇 전선	반프레스토	SIM	6,800엔
PS	엠드 파이터	반프레스토	격투액션	5,800엔
PS	Cybernetic EMPIRE	일본 텔레넷	ADV	미 정
PS	챔프 카드	뉴	액션	미 정
PS	클락 타워 3	휴먼	ADV	미 정
PS	신 이목성 퀴즈 마이엔젤	남코	SIM	미 정
PS	★무장기병 발켄 2	메사이어	슈팅	미 정
PS	데빌서머너 소울해커스	아트러스	RPG	미 정
SS	워즈 · 워스	엘프	액션	미 정
SS	영웅경림	일렉 오에가 소프트	RPG	미 정
SS	몬스터 메이커 -홀리대거-	NEC 인터채널	SIM	6,800엔
SS	J리그 엑사이트 스테이지 Ⅵ	에포크	스포츠	미 정
SS	신불 인생의 의미	가이낙스	ADV	미 정
SS	★D&D 콜렉션	캡콤	액션	미 정
SS	★콘트라 - 레거시 어브 워 -	코나미	액션	미 정
SS	소닉 더 파이터스	세가	격투액션	미 정
SS	카모메 대작전 -여신들의 속삭임-	빙	SIM	미 정
SS	백가어너 -완결편-	빙	SIM	5,800엔
SS	제복 -마이스룸 카운트다운-	유 미디어	ETC	미 정
DC	헬크리우스 프리티	NEC 인터채널	SIM	미 정
DC	몬스터 브리드	NEC 인터채널	RPG	미 정
DC	★바이오 하자드 -코드:베로니카-	캡콤	ADV	미 정
DC	파워 스톤	캡콤	RPG	미 정
DC	정문지 삼국지	게임아츠	SIM	미 정
DC	클락 2(가칭)	지크	ETC	미 정
DC	캐리어	자레코	SIM	미 정
DC	워즈(가제)	쇼에이 시스템	액션	미 정
DC	기동전사 건담(가칭)	반다이	액션	미 정
DC	하후카제 전대 V포스 2 (가칭)	빙키즈	SIM	미 정
DC	모나코 그랜드 프릭스 레이싱 시뮬레이션2	UBI소프트	액션	미 정
N64	닌텐도 올스타 대난투 스매시 브라더스	닌텐도	액션	미 정
N64	엘테일(가칭)	이미지니어	RPG	미 정
N64	초시공 나이트 프로야구 킹2	이미지니어	스포츠	미 정
N64	울트라 베이스볼 64 실명판(가칭)	컬처브레인	스포츠	미 정
N64	달려라! 에마 (가칭)	컬처브레인	SIM	미 정
N64	GI 스테이블	코나미	액션	미 정
N64	NBA IN THE ZONE2	코나미	스포츠	미 정
N64	사일런트 서머 스토리즈	코나미	미 정	미 정
N64	하이브리드 헤븐(가칭)	코나미	액션 · RPG	미 정
N64	쿠온파	T&E 소프트	퍼즐	미 정
N64	★마더3(가칭)	닌텐도	RPG	미 정
N64	울트라 동키콩(가칭)	닌텐도	스포츠	미 정
N64	커비의 에어라이드	닌텐도	액션	미 정
N64	캐베츠	닌텐도	액션	미 정
N64	동키즈 퀘스트(가칭)	닌텐도	액션	미 정
N64	64워즈	허드슨	SIM	미 정

ZELDA
젤다의 전설
시간의 오카리나

완벽 가이드북

GAME POWER

JANUARY 특별부록

1부. 정령석의 장

게임의 시작 ········ 9
데크의 나무 ········ 11
하이랄 성 ········ 14
론론 목장 ········ 17
미혹의 숲 ········ 18
고론 시티 ········ 20
도돈고 동굴 ········ 21
조라 마을 ········ 23
자부자부님의 뱃속 ········ 24
시간의 신전 ········ 28

2부. 6인의 현자들

카카리코 마을(2) ········ 29
숲의 신전 ········ 30
불꽃의 신전 ········ 36
얼음의 동굴 ········ 41
물의 신전 ········ 42
우물아래 ········ 46
어둠의 신전 ········ 47
게루드의 지역 ········ 50
혼의 신전 (어린 시절편) ········ 51
혼의 신전 (성년편) ········ 52
가논 성 ········ 54

-任天堂 제국의 대역습-

젤다의 전설

시간의 오카리나

N64 유저들은 물론이요,
모든 액션 · RPG를 즐기는
유저들까지 기대를 모아 왔던 「젤다의 전설」이
드디어 발매되었다. 까다롭기로 유명한 일본의
저명한 잡지인 패미통에서도 40점 만점을 내린
최초의 작품일 정도로 일본에서는 인지도가 높다.
유저들의 많은 기다림에 보답하듯, 그래픽, 사운드,
연출 등 여태까지의 액션 · RPG와는 차원을
달리할 정도로 높은 완성도를 자랑한다.
독자 여러분들에게 약속한 대로 이 게임에 대한
완벽공략을 소개한다.

ZELDA

N64	제작사: 닌텐도	발매일: 11월 21일
	장르: A · RPG	발매가: 6,800엔

주요 등장인물

젤다공주

하이랄 왕의 외동딸. 차기의 왕권을 부여받은 인물. 가논드로프의 야망과 그의 진정한 정체를 알아차리고 그 진실을 링크에게 전해주는 인물.

가논드로프

도적이 아닌 기사로서 그 모습을 드러낸 가논드로프. 이번 사건의 악의 원흉이며, 하이랄을 혼탁으로 이끄는 악의 화신.

링크

요정들과 함께 은둔하며 사는 꼬맹이족(コキリ족－코키리족)의 한 소년. 꼬맹이(コキリ-코키리)들의 수호신인 데크의 나무의 명을 받아 이 세계를 위협하는 인물 가논드로프를 물리치는 사명을 띤 빛의 용사. 게임에서는 어린 시절의 링크와, 성장한 시대의 링크, 2가지 시대를 다루고 있음. 이 게임의 주인공이자 플레이어의 분신.

임파

대대로 하이랄 왕가를 지켜온 시카 족의 후손. 어둠의 신전의 현자이자, 젤다 공주를 위기에서 구한 장본인.

시크

이번 이야기의 열쇠를 쥐고 있는 중요한 인물. 적인지 아군인지도 불명. 대대로 젤다 왕가를 위해 충성을 다해 온 시카족의 후손이라고는 하지만 과연 그 실체는…

라울

시간의 신전을 만든 시간의 현자. 링크에게 마스터 소드와 시간의 용자에 대한 운명 등을 인도해 준다.

사리아

링크의 어릴 적 소꿉친구, 정령들과 대화할 수 있는 능력을 가지고 있다. 게다가 오카리나에도 일가견이 있는 듯, 숲의 현자로 각성하기도 한다

타론

론론 목장의 주인, 잠꾸러기인데다가 게으른 기질이 있지만, 심성은 착하고 딸인 마론과의 관계도 좋다.

마론

론론 목장의 주인 타론의 딸, 상냥한 성격이며 말을 잘 다룬다.

잉고

론론 목장의 인부, 성실한 성격이긴 하지만 마음속에는…, 7년 후의 잉고를 보자.

다루니아

돌을 먹는 민족인 고론족의 족장, 고론족 영웅의 후손이지, 불꽃의 현자의 피가 흐르고 있다.

킹 조라

조라 족의 족장, 딸인 루트 공주를 매우 아낀다.

에보나

링크가 사용하게 될 애마

케포라 케보라

어린 시절의 링크에게 여러 가지 힌트를 주는 부엉이, 그 실체는 아무도 모름.

기본 패드의 조작법

스타트 버튼
메뉴 모드로 전환

Z 프리거 버튼
Z주목 버튼

SD스틱
링크 이동

A 버튼
액션 버튼

R 버튼
방패로 막기

▲ ◀▶버튼
아이템 사용

B 버튼
검 사용

▲ 버튼
나비를 부르거나, 시점전환

기본 조작법

걷기, 달리기

3D스틱을 살짝 누르면 걷게 되고, 깊이 누르게 되면 달리게 된다. 그리고 Z주목한 상태에서 스틱을 좌나 우로 움직이면 횡이동을 한다 (옆으로 팔짝 뜀).

점프

이 게임은 오토 점프 시스템을 채용하고 있다. 즉 단차가 있는 지형이나, 점프를 해야 하는 지형에서 스틱을 움직이면 자동으로 점프를 하게 된다.

수영하기, 잠수하기

물속으로 들어가면 자동으로 수영을 하게 된다. 수영 중에 A버튼을 누르면 잠수가 가능한데 이것은 일정시간에 한해서다. 그리고 잠수시 화면에 나타나는 숫자는 링크가 잠수한 깊이를 나타낸 것이다.

액션 아이콘에 대해

특정한 상황이 되면 화면 위에 푸른색 아이콘(이것이 액션 아이콘이다. A버튼)이 뜨는데 이 아이콘을 상황에 맞추어 잘 사용하는 것이야말로 이 게임 진행의 기본이다.

のぼる(노보루-오르다)

사다리를 탈 때 쓰임.

おりる(오리루-내리다)

사다리나 매달린 줄에서 내릴 때 나온다.

のる (노루-타다)

블록을 오르거나 계단을 오를 때 쓰임
(스틱을 위 방향으로 올리면서 A버튼).

つかむ(츠카무-당기다), (おす/ひっぱる)

블록을 밀거나 당길 때 쓰이는 명령어
(A버튼을 누른 상태에서 스틱을 이동하여 밀거나 당긴다).

つかむ (츠카무-들어올리다), (なげる/おく)

물건이나 폭탄을 들었을 때 쓰이는 명령어, 제자리에 있으면 '놓다(おく-오쿠)' 명령어가 뜨고 스틱으로 방향을 잡아주면 '던지다(なげる-나게루)' 명령어가 나온다.

ひらく(히라쿠-열다)

보물 상자나 문을 열 때 나오는 아이콘.

しゃべる(샤베루-대화하다)

인물과 대화를 할 때 나오는 아이콘(Z 버튼으로 주목하면 편리하다).

チェック(체크)

간판이나 석판 등을 읽을 때 나오는 아이콘.

검을 사용한 전투 동작

종베기

스틱을 중립으로 한 상태에서 Z+B버튼.

횡베기

스틱을 좌우로 하면서 Z+B버튼.

찌르기

스틱을 위로 하면서 Z+B버튼.

회전 베기

B를 누르고 있다가 뗀다(마법력을 얻은 후에는 모으는 시간에 따라 위력이 달라짐). 그리고 방향키 1회전+B로도 간단 회전베기를 할 수 있음.

점프베기

검을 든 상태에서 Z+A 버튼(록온시는 A버튼만).

백점프, 횡이동

백점프는 스틱을 뒤로 하면서 Z+A이고, 횡이동은 스틱을 좌우로 하면서 Z+A이다.

회전어택

달리는 도중 스틱을 위로 하면서 A버튼.

방패가드

R버튼을 누르면 가드한
이동하면서 가드도 가능.

메뉴 모드

장비 모드

무기나 방패, 의류, 신발을 장비하거나 교환하는 모드.

아이템 모드

C 버튼 아이템을 장비하는 모드 ▼◀▶으로 셋트해 두자.

오카리나 모드

오카리나의 악보를 보거나(지금까지 배운 것만 가능), 하트조각, 황금의 스탈츄, 그 밖의 주요 아이템들을 확인 할 수 있다.

맵 모드

던전시에는 던전 맵이, 평상시에는 필드 맵과 자신이 있는 장소가 표시된다. 던전 맵을 볼 때에는 자신이 지나간 장소는 푸른색으로 표시된다. 보스가 있는 장소는 해골마크가 나오고, 링크가 있는 층은 층 옆에 링크의 얼굴이 나온다. 그리고 보물상자는 사각형으로 표시됨(단, 위의 것들은 지도와 컴파스를 얻어야만 볼 수 있다).

주요 아이템들

데크의 나무
(어린 시절의 링크 전용)

적을 공격할 수도 있지만, 그 용도보다는 나무에 불을 붙이거나 불씨를 옮길 때 쓰는 경우가 더 많다.

부메랑
(어린 시절의 링크 전용)

역시 원거리의 적을 공격하거나, 적의 움직임을 봉하는데 쓰인다. 역시 Z버튼 주목으로 사용하면 편리하며, 부메랑으로만 적을 죽일 수 있는 경우도 있다.

시간의 오카리나

오카리나를 부르는 아이템. 자세한 설명은 뒤부분에…

폭탄

적을 공격하거나, 벽이나 바위를 부술 때 쓰이는 아이템. 그러나 자신이 설치한 폭탄에 자신이 대미지를 입는 경우도 있다.

요정의 새총
(어린 시절의 링크 전용)

멀리 떨어진 적을 공격하거나, 공중에 있는 적, 스위치를 누
때 쓰는 아이템. 사용하면 자동으로 1인칭 시점이 되며, Z버
으로 록온 후 공격하면 편리하다. 그리고 탄환에는 제한이 있
데, 그 탄환은 데크의 씨앗 (デクのたね) 이며 상점에서 구입
거나, 적에게서 얻을 수 있다.

데크의 열매

지면을 향해 던지면 특수한 빛에 의해 적의 움직임을 멈추게 하
는 아이템. 그러나 통하지 않는 경우도 있다.

진실의 안경

보이지 않는 벽이나, 가짜 벽 등을 판명하는 아이템. 사용할
때 MP 소비.

폭탄 쥐

설치하면 일정 시간 동안 제멋대로 돌아다니다가 장애물
에 맞추어 폭파되는 아이템. 조작은 불가능.

마법의 콩
(어린 시절의 링크 전용)

어린 시절 배경의 특정한 장소에 심는 아이템. 7년 후에 어떤 결과가 나올지 지켜보자.

요정의 활
(성장한 링크 전용)

기본적인 효과는 요정의 새총과 동일하지만 더 위력이 있고 리치도 길다. 그리고 나중에는 마법의 힘을 실은 화살을 쏘는 것도 가능하다(화염, 얼음, 빛의 3종류인데 화염과 얼음은 각각 2포인트의 MP를 소모하고 빛의 경우는 4포인트의 MP를 소모한다)

훅 샷
(성장한 링크 전용)

특정한 장소에 쏴 올려 높은 지형을 올라가게 하는 아이템. 훅 샷이 도달할 수 있는 거리는 붉은 점이 표시된다.

메가톤 햄머
(성장한 링크 전용)

지면을 울리거나, 특수한 스위치를 누를 때 사용하는 아이템. 물론 무기로도 사용가능.

빈 병

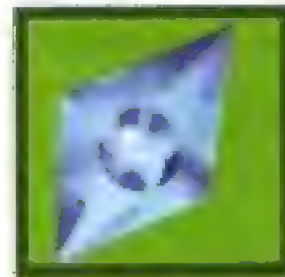
4개까지 모을 수 있음. 빈 병에서는 여러 가지 약들이나 아이템을 넣을 수 있는데 주로 상점에서 구입할 수 있다. 대표적인 것들로 약들만 소개하면 다음과 같다.

- 붉은색 약 — HP 전회복
- 녹색 약 — MP 전회복
- 푸른색 약 — MP, HP 전회복

데인의 불꽃
(MP 6소비)

링크의 주변에 화염을 일으키는 불꽃마법. 주변에 적이 많거나 몰렸을 때 유용하다.

프롤의 바람 (MP 6소비)

이동 마법. 던전내의 일정지점에 포인트를 남겨 두고, 다른 장소에서 자신이 설치한 포인트로 워프할 수 있도록 해 주는 마법. 전에 설치한 포인트를 지우고 새로 만드는 것도 가능하다.

넬의 사랑
(MP 12소비)

일정시간 동안 적의 공격을 막아주는 마법. 시간이 지나면 사라짐.

장비품 일람

검

공격용 메인 무기. 적을 공격하거나 풀을 벨 때 쓴다

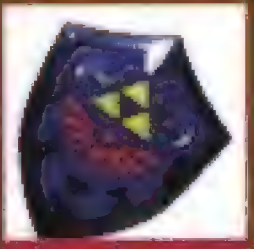
コキリの剣 (코키리의 검
링크 최초 무기, 어린 시절 전용 무기.

マスターソード (마스터 소드)
시간의 용자만 사용할 수 있는 전설의 성검. 성인 링크만 쓸 수 있다.

巨人のナイフ (거인의 나이프)
거대한 장검. 공격력이 높다. 방패장비 불가이도류

방패

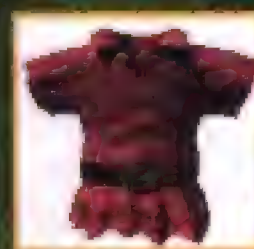
수비의 핵. 적의 공격을 막는다

デクの盾 (데크의 방패)
목재 방패. 불에는 약함.

ハイリアの盾 (하이리아 방패
하이랄의 기사가 쓰는 방패. 열에 강하다.

ミラーシールド (미러 실드)
적의 특수 공격을 반사시키는 방패.

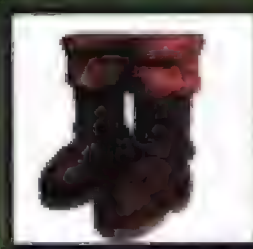
옷

링크의 평상복. 특수한 기능을 가지는 것도 있다

いつもの服 (평상복)
링크가 평상시 애용하는 옷

ゴロンの服 (고론의 옷)
고론의 열을 견딜 수 있는 옷.

ゾーラの服 (조라의 옷)
수중에서도 일정 시간 움직일 수 있는 옷

부츠

신발. 특수 가능이 있는 신발은 던전 안에 있다

いつものブーツ (평상화)
평상시 신고 다니는 부츠.

ヘビイブーツ (헤비 부츠)
물 속을 걸어다닐 수 있는 부츠

ホバーブーツ (호버 부츠
잠시 동안 공중을 날아다닐 수 있는 부츠

화면 구성

라이프 게이지

링크의 생명력을 표시. 처음에는 3개이지만 모험을 통해서 얻는 하트 조각을 통해 하트량을 증가시킬 수 있다. 라이프 게이지가 0이 되면 게임 오버.

마법 메타

링크가 쓸 수 있는 마법력을 표시. 총 2단계.

루비

현재 소지하고 있는 루비량을 표시 (한마디로 돈이다. 돈!.

C아이템

현재 장비한 아이템들을 표시.

B버튼 아이콘

액션 아이콘

A버튼으로 이루어지는 액션들을 표시.

맵

현재 링크가 있는 장소를 표시. 붉은색 화살표는 링크가 나온 출입구를 표시하고, 노란색 화살표는 현재 링크가 있는 장소를 나타냄(단, 던전에서는 지도와 컴파스를 얻어야만 함).

스타트 메뉴

1. 파일 번호와 파일 이름

전에 세이브했던 게임을 로드한다. 총 3개까지 저장 가능하며 시작할 때 나오는 숫자는 게임 오버의 회수이다.

2. 파일 지우기 (消す)

전에 있던 파일을 지움.

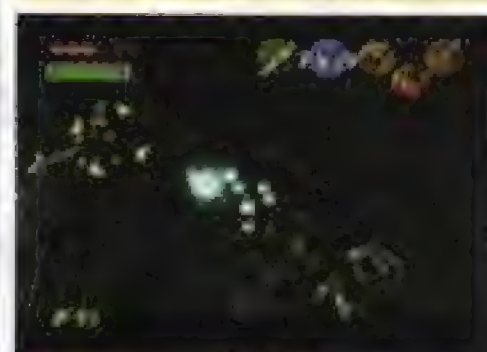
3. 복사하다 (コピー)

파일을 목사함.

4. 옵션

게임의 옵션조작(사운드 조작, 스테레오, 모노).
Z 버튼 주목 — 스위치, 홀드
스위치는 주목시 아이콘이 계속 화면에 나와있게 하고, 홀드는 주목시 Z버튼을 누를 때만 아이콘이 나와있게 함.

메인 메뉴

Z버튼 주목 시스템에 대해서

전투시
적을 록온 한다

이동시
정면을 바라보게 한다

이 게임의 특징 중 하나인 주목 시스템. 우선 전투시(적이 있을 시)에는 자동으로 적을 추적하는 록온의 효과를 가지게 된다. 적을 록온하면 적을 중심으로(즉, 전투에 편리하게) 카메라 워크가 이루어지고 원거리 공격이나, 검 공격시 플레이어가 조작하기 편하게 된다. 이동시 Z버튼을 누르면 카메라 워크가 자동으로 플레이어의 정면을 바라보게 되어 이동이 편해진다. 처음엔 좀 어색하지만 익숙해지면 매우 편리한 시스템이 될 것이다.

나비 부르기

나비와 대화

아이콘에 주목

우선 게임 중간에 사리아의 노래(サリアの歌)를 부르면 요정 나비와 대화를 할 수 있다. 그리고 던전이나 진행 중의 화면에 나비 아이콘이 뜨는데 이 아이콘을 누르면(▲버튼), 던전의 진행이나 플레이의 진행, 또한 적의 약점 등 특징을 가르쳐 준다. 일본어를 아는 게이머라면 좋은 어드바이서가 될 것이다(전투 힌트는 잘 가르쳐 주지만, 진행 힌트는 영…).

오카리나에 대해서

오카리나 음표

또 하나의 핵심 시스템 오카리나. 오카리나 곡의 특징이나 쓰임은 게임 도중에 상세히 설명할테니 여기서는 기본 조작만 설명하기로 한다. 그리고 자동 연주는 안되고 게임중에서 배운 곡들을 직접 연주해야만 한다는 것도 알아두자.

게임 오버시와 세이브

우선 세이브는 언제든지 가능하다. 그러나 그 상태만 세이브하는 것이지 위치까지 세이브하는 것은 아니다. 로드시에는 만약 필드나 마을에서 세이브했을 경우라면(어린 시절의 경우에는 링크의 집에서 시작하게 되고, 성장한 시절에서는 시간의 신전에서 시작하게 된다. 그리고 던전 내에서는 던전의 시작지점에서 시작하게 된다(이건 어른, 아이 공통임)). 게다가 HP가 0이 되면 게임 오버가 되는데 게임 오버시에도 세이브가 가능하다(상태만 세이브). 마지막으로 컨티뉴를 할 수 있는데 컨티뉴의 시작점은 로드시 시작점과 동일하고 하트는 3개만 가지고 있게 된다.

게임종료 후에도 세이브가 가능

오프닝

이름을 짓자

잠꾸러기 링크

게임을 시작하면 플레이어의 이름을 지어야만 한다. 필자는 본래의 이름인 링크(リンク)로 진행하겠다. 나름대로의 멋진 이름을 지어 주인공에게 붙여주는 것도 한 재미.

나레이션 : 하이랄 왕국의 넓고 깊은 숲…, 그 숲을 지켜온 나무, 사람들은 데크의 나무라고 불러 왔다…, 그 숲에는 꼬맹이족이라는 자들이 살고 있고, 그들은 각자 자신들만의 요정을 가지고 있다. 허나… 단 하나만이 요정을 지니지 있지 않은 소년이 있었다…

적일까?

요정 나비

데크의 나무 : 나비…, 요정 나비, 어디 있니? 이리로 오렴…, 오오, 요정 나비… 이 나의… 데크의 나무의 말을 들어주게… 너도 느끼고 있는가? 이 세계에 충만한 사악한 힘을…지금 하이랄은 그 힘에 점점 잠식당하고 있어… 이 꼬맹이 숲은 생명의 원천… 사람의 침입을 막고, 바깥의 세계로부터도 계속 지켜 왔지…그러나 이 강력한 악의 힘 앞에는 지금의 나로서는 거의 무력해…여하튼 이 요정을 지닐 자가 일어설 때가 온 거야. 그 아이야말로 이 하이랄을 선의 길로 이끌 자… 자아 나비여… 이 아이를 이리로 데리고 와 주게…나에게 남겨진 시간은 이젠… 많지 않아… 부탁하네…

링크와 나비의 첫 대면

나비 : 링크! 일어나요, 링크! 데크의 나무님이 부르고 있어요! 링크, 일어나요! 으응… 정말, 이런 잠꾸러기가 하이랄의 운명을 이끈다니, 정말일까…?

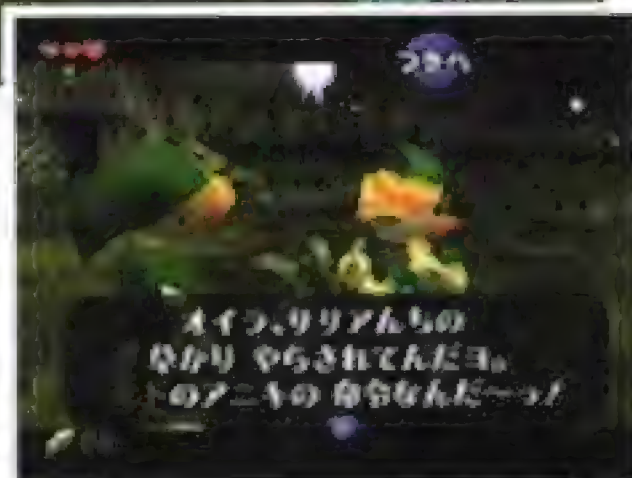
나비 : 겨우 눈을 떴군요. 나는 요정 나비, 데크의 나무님의 명령으로 이제부터 내가 당신의 상대가 될 거예요. 잘 부탁해요. 데크의 나무님이 부르고 있어요! 자 같이 가요!

1 정령석의 장(어린 시절의 링크)

꼬맹이의 마을

아름다운 꼬맹이 마을

사리사 : 안녕 링크! 와아 요정이네. 이제 링크가 가는 곳에는 요정이 따라 다니겠구나! 아아 잘됐다. 왠지 나까지 기뻐지는걸! 이로써 링크도 어엿한 꼬맹이족의 일원이라고. 굉장한걸 데크의 나무님이 널 부르다니, 난 여기서 기다릴테니까 데크의 나무님이 있는 곳에 빨리 갔다 와.

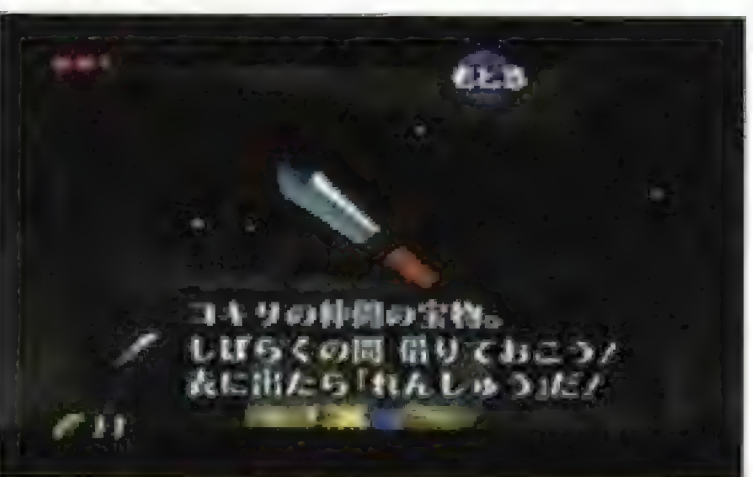
친구인 사리사

조작에 익숙해지자

마을의 친구들

자 드디어 역사적인 게임, 젤다의 시작지점이다. 우선 가볍게 마을을 한 바퀴 돌고 그래픽을 감상하면서 기본 조작에 익숙해지자. 그런 후 데크의 나무로 가야 하는데 칼과 방패를 장비하지 않으면 데크의 나무가 있는 곳으로 갈 수 없다. 그러므로 우선은 칼과 방패를 구해야만 된다. 우선 그 전에 마을을 쭉 돌아다니며 지형도 익히고 동시에 친구들과도 대화를 해 두자.

여기가 연습 장소

이 개구멍(?)으로 들어가자

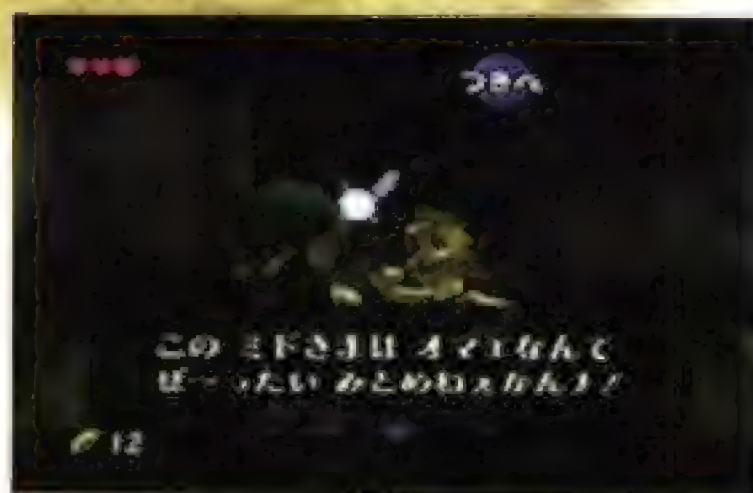
바위에 주의!

칼을 얻었다

게임의 연습 장소로 가보면 여러가지 기본 조작법들을 배울 수 있다. 배운대로 실행을 잘 하면 루피도 받을 수 있게 된다. 연습 장소의 벽쪽을 잘 살펴보면 개구멍(?) 같은 곳이 있는데 이 구멍으로 들어가자(구멍앞에 서면はいる〈하이루-들어가다〉라는 메시지가 뜨는데 이때 액션버튼을 누르면 들어갈 수 있게 된다). 이 구멍으로 들어가면 큰 돌들이 굴러다닌다. 나비가 주목 후 횡이동(Z버튼을 누르면서 측면이동)을 추천하지만, 그냥 타이밍을 맞추어 옆으로 피하는 것이 낫다. 끝부분으로 들어가 보면 보물상자가 있고, 여기서 칼을 받을 수 있게 된다.

풀을 베어서 루비를 얻자!

상점에서 방패를 사자

이제 칼을 얻었으니 연습장소에서 칼을 이용한 액션들을 잘 연습해 두자. 주변의 풀을 베면 루비를 얻을 수 있다는 것은 젤다 시리즈의 기본! 우선 40루피를 이곳저곳에서 모아야만 한다. 그리고 마을의 집안을 잘 돌아다니면 루피를 모을 수 있는 곳이 있을 것이다. 40루피를 모았으면 상점에서 데크의 방패를 사자. 방패를 샀으면 아이템 화면에서 장비해 두는 것 또한 잊지 말도록!

사리사의 집은 하트만점!

욘석이 미도

링크의 집 주변에는 사리사의 집이 있는데, 이곳에는 하트가 가득 있어 라이프를 올릴 때 상당히 유용하다(게다가 세이브 후 로드나 필드에서 사망시 링크의 집에서 출발하게 되므로 더욱 유용하다. 물론 어린 시절에만 해당되는 얘기지만…). 방패와 칼을 장비한 후 데크의 나무로 가는 길목을 지키고 있는 미도에게 가자. 장비를 확인했으면 미도는 길을 비켜줄 것이다.

첫 전투

데크의 노친네

중간 길목쯤에서 적의 등장이다. 드디어 첫 전투다. 여기서 아이템인 데크의 나무(デクの棒)나 많이 얻어두자. 덤으로 액션이나 칼부림의 연습도 해 두자. 진행하면 데크의 나무가 링크를 반겨줄 것이다.

나비 : 데크의 나무님… 지금 막 돌아왔습니다!
데크의 나무 : 오오… 나비… 돌아왔는가… 그리고 링크 잘 와 주었네… 숲의 정령인 나, 데크의 나무의 얘기를 들어 주게…. 너는 최근 매일같이 무서운 꿈을 꿨을 거야. 그 꿈은, 지금 이 세계에 잠재되어 있는 사악한 기운을… 네가 그것을 느끼고 있다는 거지. 링크여… 지금 여기서 자네가 용기를 모으도록 해 주고 싶네. 나는 저주에 걸려 있다네. 자네의 지혜와 용기로 그것을 풀어주길 바라네. 각오는 되었는가?

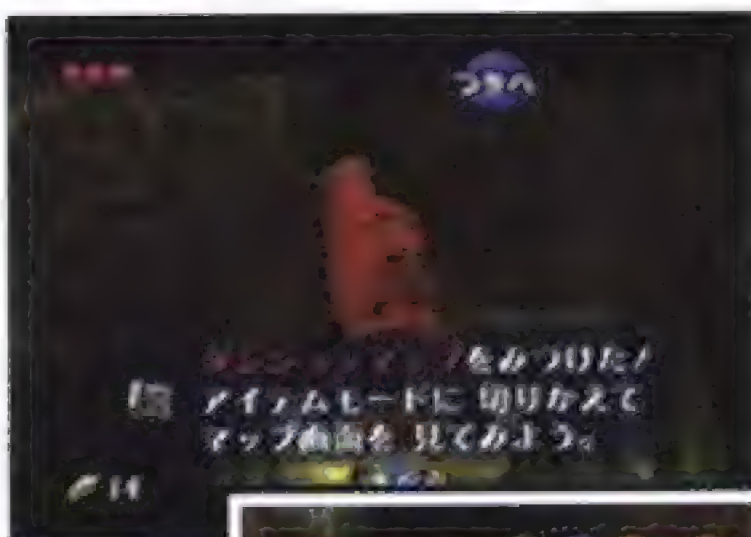
네(はい)라는 대답 후

데크의 나무 : 그럼, 링크여. 나비와 같이 나의 몸 안으로 들어와 주게… 요정 나비여, 링크의 힘이 되어 주기를… 알았는가 링크여… 나비가 말을 걸 때에는 ▲를 사용하면 들을 수 있다네.

데크의 나무

밑에 뭔가가…

여기로 올라갈 수 있다

자! 첫 번째 던전이다. 앞으로 던전을 헤쳐 나가면서 많은 것들을 배우게 되므로 신경을 써서 진행하는 편이 좋다.

지도를 얻지!

이 녀석은 외문으로 물리치자

이 사다리는 새총으로 내리자

황금의 스탈츄?!

2층으로 올라가면 지도를 얻을 수 있을 것이다. 이 지도는 맵 전체의 지도를 가르쳐 주므로(덤으로 보스가 있는 곳의 장소까지 안내해 준다) 던전 진행에 있어 대단히 중요한 아이템이다. 진행하다 보면 가까이 오면 공격하고, 멀리 떨어지면 나무열매로 공격해 오는 녀석이 있는데 이 녀석은 R버튼으로 방어하면서 적의 탄을 되받아 튕겨 공격하면 된다. 이 녀석을 못 이기면 더 이상의 진행이 불가능해지므로 꼭 죽여야만 한다. 들어가면 요정의 새총을 얻을 수 있다. 그러나 새총을 얻은 뒤에 길이 막히는데 반대편의 위쪽을 잘 보면(주시 모드를 활용하자) 스위치와 사다리가 있을 것이다. 이 스위치를 새총으로 건드리면 만사 OK!!

GUIDE

요정의 새총

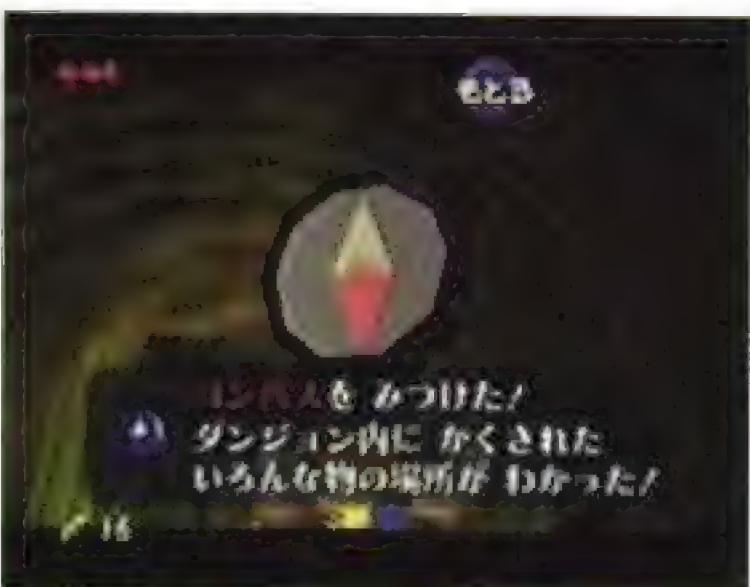
요정의 새총은 공중에 떠 있는 적이나 공중이나 높은 벽 쪽에 있는 스위치를 누를 때 쓰이는 아이템이다. 탄환의 제한이 있으니 주의하고, 적에게 사용할 때에는 반드시 Z버튼으로 록온을 한 뒤에 사용하도록 하자(통하지 않는 적도 있음. 어린 시절의 링크만 사용 가능하다).

황금의 스탈츄

이쯤 진행하다 보면 황금색을 띈 작은 흰색 해골거미가 나올 것이다. 이 적은 Z버튼으로 록온이 되지 않으며, 크기가 작다는 특징이 있다. 이 적을 물리치면 황금의 스탈츄라는 아이템을 얻을 수 있다. 이 아이템의 사용 용도는 후에 설명한다. 그리고 이 아이템은 Z버튼으로 록온이 되므로 점프할 높이에 있다면 점프베기를 통해 얻도록 하자.

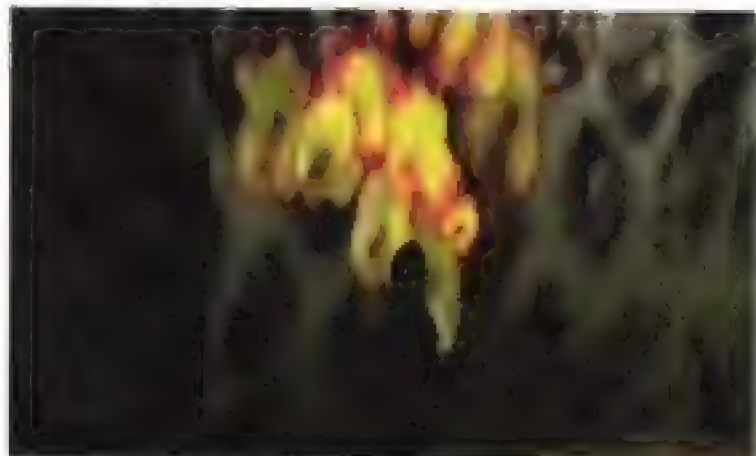
이 녀석은 새총으로

걸리지 않게 올라가자

데크의 나무로 불을 붙이자

컴퍼스를 얻었다!

등을 보였을 때 공격

이제 3층으로 올라가자. 벽에 붙어 있는 해골거미들은 요정의 새총으로 처리하자. Z버튼 록온으로 록온을 한 후에 공격하자. 그리고 벽에 붙은 상태에서는 아이템을 쓸 수 없으므로 상층부에서는 적을 피해서 올라가야만 한다. 3층의 방에서는 우선 데크의 나무를 꺼낸 뒤 불타고 있는 촛대에 불을 붙인 후 다른 촛대에 불을 붙이면 된다 (그냥 가져다 대기만 하면 됨). 그러면 컴파스를 얻을 수 있는데, 이 컴파스는 던전 내에서 링크의 위치를 알려 주는 대단히 유용한 아이템이다. 그리고 거대한 해골거미가 있는데 정면에서의 공격은 통하지 않는다. 이 적의 약점은 바로 등이다. 우선 검으로 한번 공격하면 부르르 떨면서 등을 보이게 된다. 이 때 찌르기로 재빨리 공격하자. 무턱대고 정면에서 밀어붙히다가는 막대한 피해를 볼 것이다.

미련없이 떨어지자

거미줄을 태우자!

1, 2, 3층의 할 일을 마쳤으면, 꼭대기에서 밑에 거미줄 구멍으로 미련없이 떨어지자. 한 2번 떨어지면 거미줄이 찢어지면서 지하층으로 내려갈 수 있게 된다. 시작하면 거미줄에 문이 가려져 있는데 건너편의 촛대에 불을 붙여서 거미줄을 태우도록 하자 (단 이때 물에 떨어지지 않도록 주의하자. 우선 지형을 쭉 살펴봐야 할 것이다)

GUIDE

낙법!

다른 액션 ADV나 RPG와는 달리 젤다에서는 추락사가 없다. 높은 곳에서 떨어질 때에는 방향키를 한 방향으로 누르고 있으면 몸을 구르며 낙법을 한다. 그러나 낙법을 하지 않으면 하트 반개분의 대미지를 입게 된다 (낙법이 안 되는 곳도 있으므로 주의하고 너무 깊은 낭떠러지는 큰 대미지를 입으므로 주의! (단, 다시 올라오게 됨).

2.3.1

스위치는 새총으로

물 속에 스위치가 있다

적을 물리치면 2.3.1 이라는 힌트를 주는데, 이것이 의미하는 것은 무엇일까? 중간에 잠긴 문의 스위치는 새총으로 해결하자. 진행하면 블럭이 왔다갔다거리고, 철침이 박힌 쇠방망이가 막고 있는 지역이 있는데 그냥 블럭에 탔다가는 쇠방망이에 얻어맞게 된다. 그러므로 물 속에 있는 스위치를 누른 후 (스위치 위에서 A버튼을 눌러 잠수해서 누르면 된다). 스위치를 누르면 수면이 낮아져서 방망이를 피해 진행할 수 있게 된다. 그러나 너무 시간을 끌면 다시 수위가 올라가므로 주의하자.

여기도 태우자

2.3.1의 순으로

우선 블록을 밀어서 내리도록 하자. 그러면 길이 연결될 것이다. 그리고 데크의 나무에 불을 붙인 후 바닥에 나 있는 거미줄을 태우도록 하자 (거미줄 위에서 휘두르면 됨). 그러면 다른 곳으로 갈 수 있다. 이 곳에서는 중간보스(?) 가 있는데 전에 몬스터가 힌트를 준 대로 2.3.1의 순으로 물리치자(물론 방패로 반사시켜 퇴치!). 그러면 보스가 있는 곳으로 갈 수 있을 것이다.

GUIDE

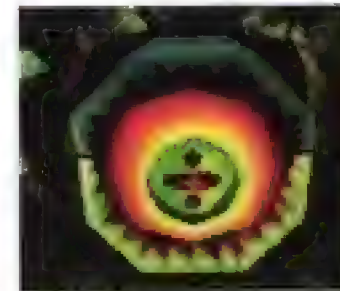
블록

이 게임에서 블럭이 차지하는 비중은 매우 크다. 던전뿐만이 아니라 던전 이외의 곳에도 블럭을 움직여 진행해야 되는 곳이 종종 있다. 기본조작은 위에서 설명했으므로 생략하고 블럭은 밀고 잡아당길 수 있으며, 위에 오를 수도 있다. 그리고 이동의 발판이 되거나 스위치를 누를 수 있다는 것을 상기해 두자.

BOSS

갑각기생수 고-마

우억 보스다!

눈알을 새총으로 혼내주자

부하들은 검으로 처리

약점을 쳤으면 그 후엔 역시 검으로 공격!

첫 보스 고마. 약점은 커다란 눈이다. 우선 약점인 눈을 새총으로 공격하자. 그러면 보스는 잠시 경직상태에 들어가는데 이때 검으로 공격하도록 하자. 때때로 공중으로 점프 후 부하(?)들을 떨어뜨리는데 회전베기를 사용해 없애자. 새총으로 눈 공격+검 공격의 콤보만 잘하면 쉽게 이길 수 있을 것이다.

GUIDE

하트의 조각

전작들과 마찬가지로 큰 하트를 얻으면 라이프가 하나 업 한다. 이 아이템은 보스를 물리치면 반드시 얻게 된다. 그리고 작은 하트의 조각을 4개 모으면 역시 라이프가 하나 업 한다. 이것은 세계 각지에 눈에 잘 띄지 않은 곳이나, 이벤트나 미니게임의 상품으로 얻을 수 있다.

EVENT

데크의 나무 : 마침내 해냈구나, 고맙다 링크…. 너의 용기를 확실히 볼 수 있었다. 넌 내가 애타게 찾고 원했던 소년이야… 나의 바램을 너에게 들려주고 싶군. 들어주겠나…?

네(はい)를 선택한 후

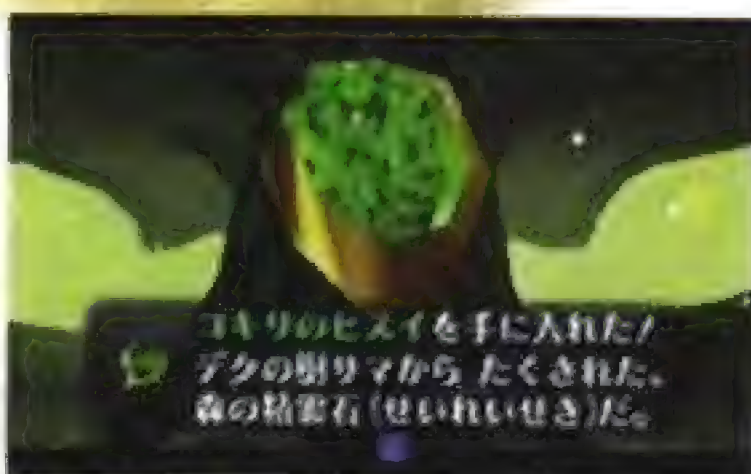
검은 사막의 사람…

데크의 나무 : 그럼 잘 들어주게, 나에게 저주를 건 자는 검은 사막의 사람이야… 이 자는 사악한 마력을 가지고 하이랄의 어딘가에 있는 성지를 찾으려고 해… 왜냐면… 성지에는 신의 힘을 지닌 전설의 성삼각, 트라이포스가 있기 때문이지.

여신들의 강림

트라이포스

데크의 나무 :세상이 없고, 생명과 죽음이 없는. 혼탁의 땅 하이랄에 황금의 3대신이 강림한다. 힘의 여신 데인…, 지혜의 여신 넬…, 용기의 여신 프롤이 강림해온다. 데인, 그 다부진 불의 팔을 가지고 땅을 가꾸고 붉은 대지를 만든다. 넬, 그 깊은 지혜로 대지를 이끌고 세계에 법을 부여한다. 프롤, 그 풍부한 마음에 의해 법을 지키고 모든 생명을 창조한다. 3대 신은 그 사명을 마치고 그들의 나라로 돌아갔다. 신들은 그 대지에 황금의 성삼각을 남겨두었다. 이 성삼각이 묻힌 곳을 사람들은 성지라고 부르게 된다.

데크의 나무 : 그 검은 사막의 남자가 트라이포스에 손을 대게 해서는 절대로 안된다! 사악한 마음을 가진 그 자가 성지에 가서도 안된다! 그 자는 내 힘을 빼앗았고 죽음의 저주를 걸었어… 자네가 훌륭한 솜씨로 저주를 풀어주긴 했지만, 내 생명은 이제 얼마 남지 않았어… 나는 곧 죽음을 맞이할 것 같아… 하나 슬프지는 않아… 왜냐면 지금 이렇게 너에게 이 사실을 알렸으니까… 그것이 하이랄에 남겨진 최후의 희망이야…

숲의 정령석을 얻었다

데크의 나무는 죽음을 맞이한다

데크의 나무 :링크여 하이랄 성에 가도록 해라… 그 성에는 신에게 선택받은 공주가 있을거야… 이 돌을 가지고 가거라… 그 남자가 나에게 저주를 걸면서까지 가지려고 했던 이 돌을… 부탁한다. 링크! 나는 너의 용기를 믿는다. 요정 나비여… 링크를 도와 나의 의지를 이어 주게나… 알았나! 나비… 그럼… 이만…

하이랄 성

오카리나를 받지

사리아 : 링크! 드디어 떠나는구나… 링크가 언젠가는 이 숲을 떠나게 될거라는 것을 알고는 있었지만… 역시, 링크는 어딘가가 틀려. 그런 것은 아무래도 좋아! 우리들은 영원한 친구잖아! 그렇지? 이 오카니라를 줄게! 소중히 간직하길.

마을을 나가면 사리아가 요정의 오카리나를 준다. 당장은 쓸 일이 없지만 나중에는 반드시 필요할 것이다.

하이랄 평원

이 부엉이는?

밤에는 몬스터가

필드로 나가면 의문의 부엉이(?)가 나타나 링크의 고난의 모험길에 힘이 되어준다. 부엉이는 링크에게 하이랄의 성 안에 공주가 링크를 기

다리고 있으니 고난의 길을 잘 극복해 하이랄 성으로 가라고 조언을 해준다. 과연 이 부엉이의 정체는? 하이랄 성은 북쪽에 있으므로 화면의 하단 맵을 잘 참고해서 가자. 평원에는 마을 안이나 던전과는 달리 시간의 흐름이라는 것이 있다. 단, 하이랄 성에는 밤에는 들어갈 수 없고 낮에만 들어갈 수 있으므로 주의하자.

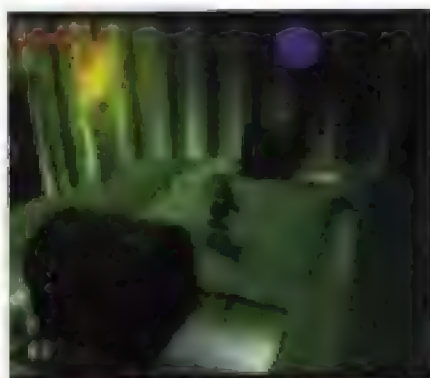
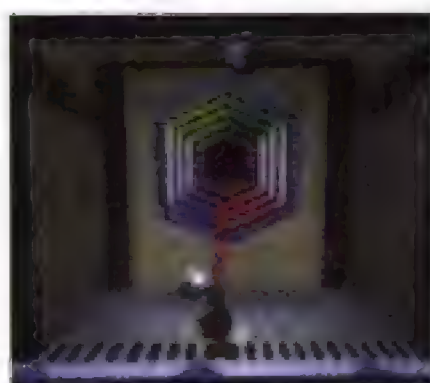
GUIDE

시간의 흐름

젤다의 전설에는 시간의 흐름이라는 것이 있다. 크게 오전, 오후, 저녁, 밤으로 나뉘는데, 필드상에서는 밤이 되면 몬스터가 나오게 된다. 그리고 낮에 마을을 찾아갈 때랑, 밤에 찾아갈때랑 만나는 사람과 이벤트가 달라지는 경우가 많으므로 잘 체크해 두어야만 한다 (밤에만 만날 수 있는 사람들도 있다). 그리고 던전이나 마을 안에서는 시간의 흐름이 이루어지지 않는다는 것도 알아두자. 낮이 시작될 때는 닭 울음 소리가, 밤이 시작될 때는 늑대의 울음 소리가 나는 것도 알아두자.

마론의 등장

방패를 사 두자

마을로 들어가면 주변을 쭉 살펴본 후 마을 사람들과 여러 가지 대화를 나누어 보자. 시카족이라는 왕가에 봉사하는 사람들에 대한 얘기나 하이랄 성에 대한 얘기 등 많은 이야기를 들을 수 있다. 그리고 마론이라는 론론 목장 주인의 딸도 만날 수 있다. 게다가 항아리를 부셔서 루비를 모을 수 있는 곳도 있다. 잘 보면 개를 찾고 있는 부인이 있는데 밤에 돌아 다니는 개 중에서 가장 빠르게 움직이는 개를 찾아서 부인에게 가져다 주면 하트 조각을 준다. 또한 자금에 여유가 있다면 미리 하이리아의 방패를 사두자. 나중에 쓸 용도가 있을 것이다.

사자열기 1/2찍기

아이템을 얻는 미니게임

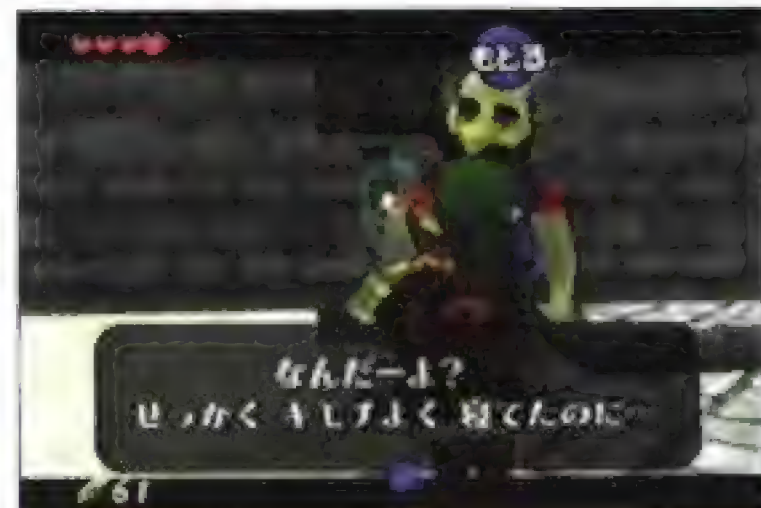
나중에 게임이 어느 정도 진행된 후에 즐길 수 있는 미니게임들이다.

걸리면 큰일 !

알을 받자

이 벽을 타고 올라가야 된다

처음에는 정문으로 들어갈 수 없으므로 중간에 있는 나무 줄기를 타고 병사가 지키고 있는 관문을 넘어가야 된다. 병사에게 발각되면 성밖으로 쫓겨나게 된다. 한 번 쫓겨나게 되면 마론에게 달걀을 받게 된다 (나중에 쓸 일이 있을 것이다. 이 달걀은 하루가 지나면 닭으로 부화하게 된다). 걸리지 않는 루트를 지도와 함께 소개하겠으니 참고하도록 하자. 중간에 올라갈 수 있는 벽이 있다는 것도 알아두자.

물 속으로 잠입 후

이 아저씨를 깨우자

상자를 타고 점프

길을 막고 잠을 자고 있는 아저씨가 있는데, 이 아저씨가 론론 목장의 주인이자 마론의 아버지인 타론이다. 닭을 사용해서 타론을 깨우자. 그러면 그는 딸이 자기 때문에 분명히 화가 났을 거라 걱정하며 도망가 버린다. 자 이제 상자를 타론이 자고 있었던 장소로 옮기자. 그 후 상자를 물속으로 떨어뜨리자(2개다). 그 후 상자를 타고 점프하면 하수로의 입구로 갈 수 있다. 이 구멍을 타고 들어가면 성으로 잠입하는데 성공!

걸리지 않도록 주의

드디어 젤다공주와의 만남이다

성에 잠입하면 병사들이 보초를 서고 있는데 역시 걸리면 쫓겨나므로 주의해야 된다. 병사의 시점을 피해 재빨리 이동하도록 하자. 진행하다 보면 젤다공주를 볼 수 있을 것이다.

EVENT

젤다 공주

젤다 공주 : 아! 누 누구? 어떻게 해서 여기까지… 어머, 이건 요정!? 그러면 당산… 숲에서 온 사람인가요? 그렇다면 숲의 정령석을 가지고 있나요? 녹색의 반짝이는 돌… 가지고 있죠?

네(はい)라는 대답 후

젤다 공주 : 역시!! 나는 꿈에서 보았어요, 이 하이랄이 어두운 구름에 휩싸여서 점점 어두워 지는 것을… 그 때 희미한 빛이 숲에서 나왔어요…그리고 그 빛은 구름을 가르고 대지를 비추고… 요정을 데리고 녹색의 빛을 발하며 사람의 모습으로 변했어요. 꿈에서 말했어요, 당신이 그 꿈에서 나타난 숲에서 온 사자라고…. 앗 미안해요, 계속 꿈이야기만 하고 있었네. 전 젤다에요. 이 하이랄의 왕녀… 당신의 이름은?

링크 : 링크

젤다 공주 : 링크… 이상하군요, 뭔가 낯익은 듯한 느낌이 들어요… 그럼요 링크, 이제부터 하이랄에 내려오는 전설에 대해 이야기 할께요. 누구에게도 말하면 안되요.

네(はい)라는 대답 후

역시 문제는 트라이포스

젤다 공주 : 3명의 여신님들은 하이랄의 어디인가에 신의 힘을 지닌 트라이포스를 숨겼어요. 그 힘이라는 것은 트라이포스를 손에 넣은 자의 소원을 들어준다는 것이에요. 마음이 바른 자의 소원이라면 하이랄은 선의 세계로 변하고… 마음이 악한 자의 소원이라면 세계는 악의 지배를 받게 된다는 거죠… 그리고 현자들은 마음이 악한 자로부터 트라이포스를 지키기 위해 시간의 신전을 만들었어요. 그 시간의 신전은 이 지상에서 성지로 들어가기 위한 입구이기도 하구요. 하지만 그 입구는 '시간의 문'이라고 불리어지는 돌의 문으로 닫혀져 있어요. 그 문을 열기 위해서는… 3개의 정령석을 모아 신전에 바쳐야만 해요. 하지만 각 정령석은 각 왕가에 전해지는 왕가의 보물이지라. 또한 하나 더 필요한 것이 있는데, 그것은 이 왕가에 전해지는 '시간의 오카리나'에요! 제 말 이해하겠어요?

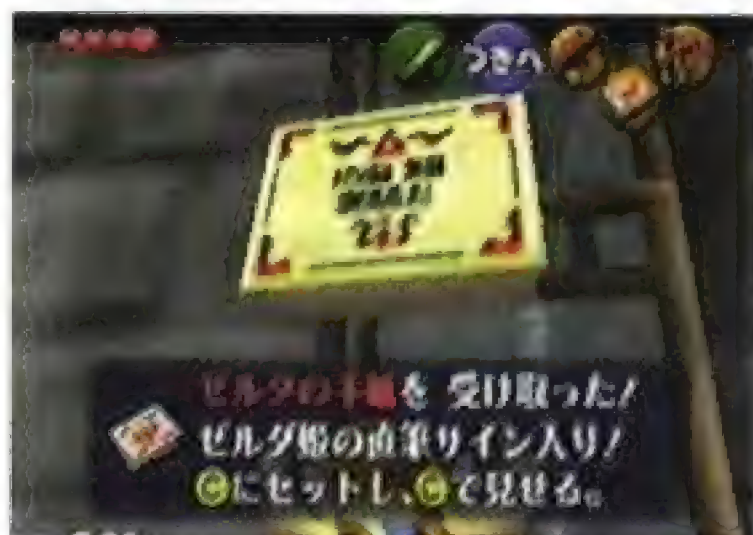
네(はい)라는 대답 후

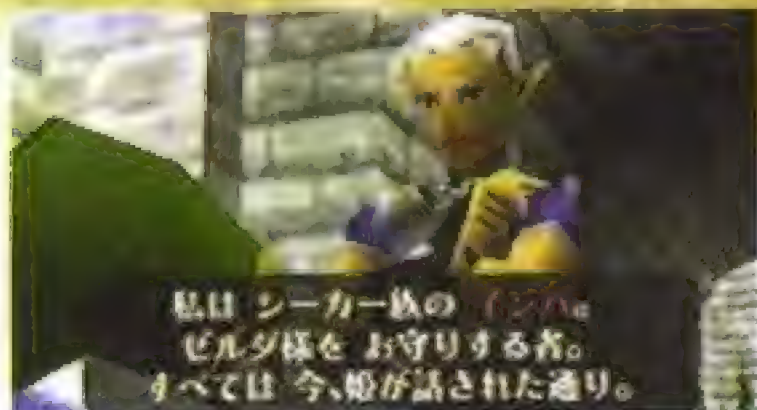
가논드로프의 등장!

젤다 공주 : 이 창문을 통해 볼 수 있을 거여요. 꿈에서 말하고 있는 또 하나의 암사… 검은 구름… 그것이 이 남자에요. 당신도 한번 보세요.

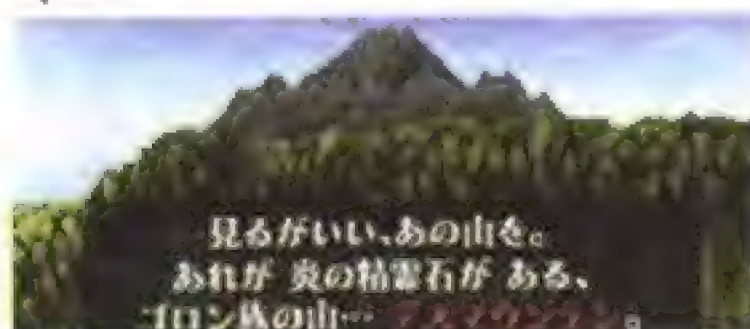
네(はい)라는 대답 후

젤다 공주 : 날카로운 눈매의 남자가 보이지요? 그가 서쪽의 끝에서 온 게루드 족의 수령, 가논드로프… 지금은 아버지에게 충성을 맹세하고 있어도 저건 거짓에 불과해요… 꿈에서 봤어요, 하이랄을 뒤덮는 검은 구름… 분명 남자임에 틀림이 없어요! (고개를 돌리는 링크) 어찌된 거여요? 맘에 걸리는 거라도 있어요? 아버지가 말했어요. 아버지는 제가 꿈에서 본 것들을 잘 믿지 않는 것 같아요… 그래도 저에게는 보여요! 이 남자의 악한 마음이… 가논드로프가 노리는 것은 성지에 있는 트라이포스에요. 그것을 손에 넣기 위해서 하이랄에 온 것 같아요. 그리고 하이랄을 아니 이 세계를 자신의 것으로 만들려고 해요… 링크… 이제 하이랄을 지킬 수 있는 것은 우리들밖에 없어요! 믿어주세요. 부탁해요!

네(はい)라는 대답 후

젤다공주의 편지를 받자

젤다 공주 : 전 무서워요. 이 남자가 하이랄을 무너뜨릴… 분명 그럴거라는 이상한 기분이 들어요. 그럴 정도로 무서운 힘을 가진 남자에요. 그래도 다행이에요 당신이와 주어서… 여하튼 가논드로프에게 트라이포스를 넘겨서는 안되요! 시간의 오카리나는 어떻게 해서든지 그 남자에게 넘어가지 않도록 지킬 거여요. 당신은 남은 두개의 정령석을 찾아 주세요. 가논드로프보다 우선 트라이포스를 손에 넣어 이 남자를 쓰러뜨리자고요! 이 편지를 받으세요, 반드시 도움이 될 거여요.

옹녀?! 인파의 등장

멜로디를 배우자!

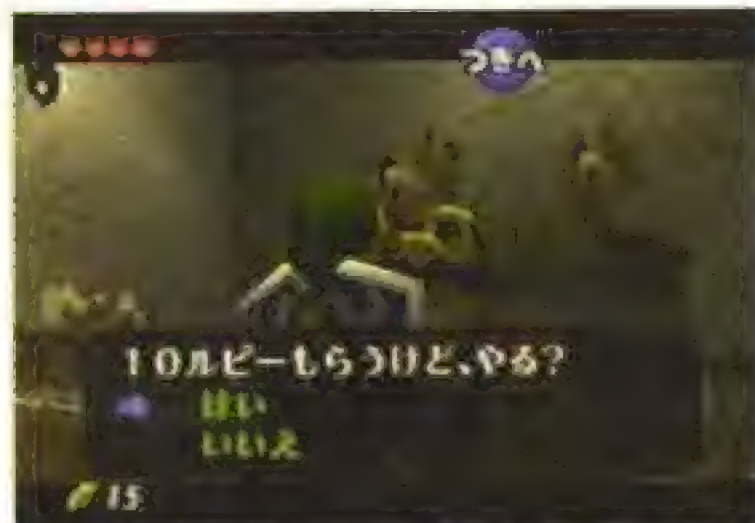
인파 : 나는 시카족의 임파. 젤다 공주를 지키는 자다. 모든 것은 지금 공주가 말한 그대로야. 용기 있는 소년이여… 새로운 여행에 임하도록. 지금 내 역할은 숲의 사자에게 하나의 멜로디를 가르쳐 주는 것이지. 이 멜로디는 고대로부터 존해오는 멜로디… 내가 젤다 공주님에게 어릴적부터 들려주었던 적이 있지. 나도 이 멜로디에 이상한 힘이 있다고 느껴져. 자 새겨 듣도록 해.

이 산에 정령석이!

(성밖으로 나간 후)
인파 : 용기 있는 소년이여… 우리들은 이 아름다운 하이랄을 지키지 않으면 안돼… 봐두도록 해. 이 산을. 이것이 불꽃의 정령석이 있는 고론족의 산… 데스마운틴이야. 데스마운틴 앞에는 내가 자랐던 마을… 카카리코 마을이 있어. 마을 사람들과 이야기를 나눈 후에 데스마운틴에 가도록 해. 너에게 알려준 곡은 왕가에게만 전해지는 신비한 힘을 가진 노래야. 왕가에 관련된 자는 혼이되어도 그것을 기억하고 있지.

GUIDE
젤다의 자수곡

이 노래는 주로 진행에 관련이 되는 중요한 노래이다. 잠긴 문이나 아니면 특정한 장소(주로 왕가에 관련된)에서 이 노래를 연주하면 진행이 되는 경우가 많다. 여하튼 자주 쓰이는 곡이니 반드시 암기해 두자.

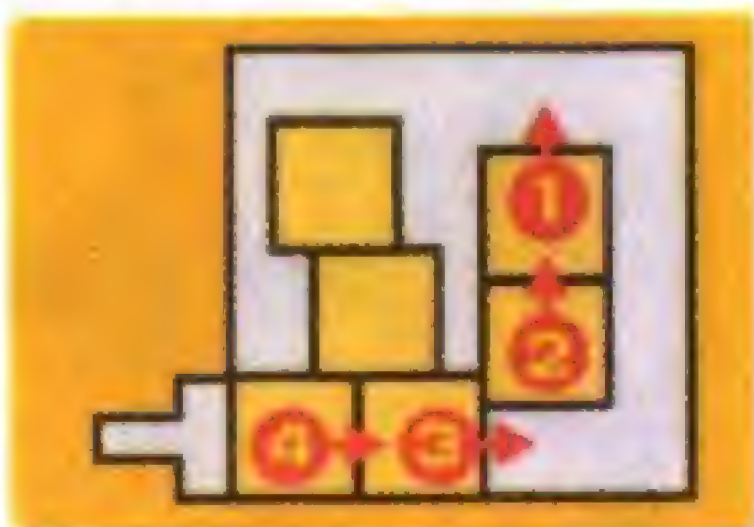
론론 목장

여기가 론론 목장

슈퍼 닭 찾기

우유병을 얻자

데스 마운틴에 가기 전에 우선 론론 목장으로 가 보자. 이 목장은 필드 맵 가운데에 있는 동그란 목장에 있으므로 찾기는 쉬울 것이다. 목장 안에선 전에 잠을 깨웠던 목장 주인을 만날 수 있는데 여기서 슈퍼 닭 찾기'라는 미니게임을 할 수 있다. 즉 우수한 닭을 3마리 골라내는 것인데 좀 움직임이 빠른 닭을 골라내면 된다 (귀찮은 게임원은 모든 닭을 집어 올려보면 된다. 시간은 충분하다). 성공하면 우유병을 얻을 수 있는데 이 우유는 2회 사용 가능하고 사용하면 라이프를 회복시킨다. 그리고 사용 후에는 빈 병으로 약이나 다른 물품들을 담을 수 있으므로 매우 유용하게 쓰인다.

상자퍼즐

마론과 함께 에보나의 노래를 배우자!

이렇게 해결하자

그리고 상자퍼즐이 있는 장소가 있는데 위에 그림을 참고해서 해결하도록 하자. 목장 한가운데에는 에보나라는 말과 마론을 만날 수 있는데 여기서 애마곡(?)인 에보나의 노래를 배울 수 있다.

GUIDE
구멍과 고시프 스톤

드니 마을 중에는 떨어질 위험이 있는 구멍이 곳곳에 있다(나중에 폭탄을 얻은 후에는 바위를 파괴하면 구멍이 생기는 경우가 많음). 이 구멍으로 떨어지게 되면 루비를 얻을 수 있고, 이상한 모양이 새겨져 있는 돌도 볼 수 있는데, 이 돌을 공격하면 현재의 시간을 가르쳐 준다. 그렇다면 이것의 용도는 과연 무엇일까?

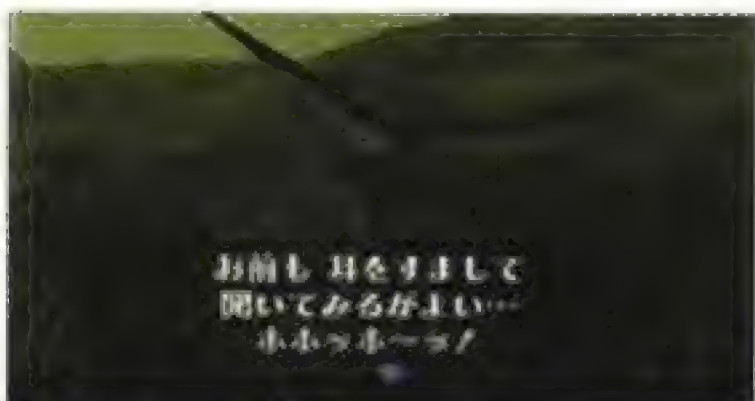
이 돌덩이는?

미혹의 숲

여기는 워프 존 나중에 쓸 일이 있을 것이다

미혹의 숲은 조금이라도 길을 잘못 찾아가게 되면 다시 원점으로 되돌아가 버리기 때문에 신중한 진행이 요구된다. 케포라 게보라의 조언대로 음악소리가 나는 곳이 올바른 길이므로 음악소리에 귀를 기울여 진행하도록 하자. 또한 지도에 루트를 표시했으므로 이것을 참조해도 좋다. 또한 중간중간에는 워프 존이 있는데 가이드란에서 설명하겠다. 숲의 성지에는 적들이 등장하는데 역시 데크의 방패로 되받아쳐서 물리치자. 계속 진행을 해 보면 사리아를 만날 수 있을 것이다.

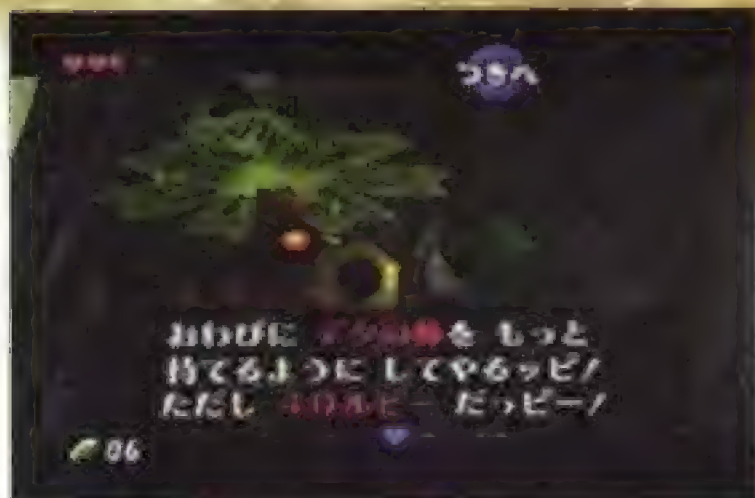
사리아를 만났다!

사리아의 노래를 배우자

부엉이 케포라 게보라의 조언에 의해 데스 마운틴에 가기 전에 우선 미혹의 숲으로 가 보자. 미혹의 숲은 꼬맹이의 숲 안에 있으며 미도의 집 뒤에 있는 벽을 타고 올라가면 갈 수 있다.

여기가 미혹의 숲

역시 부엉이가 조언을

음악소리가 나는 곳으로 찾아가자

사리아 : 기다렸어 링크, 여기는 숲의 성역, 나만의 비밀장소지! 이제부터 여긴 우리들만의 커다란 의미를 가진 장소가 될거야 분명!! 여기서 이 곡을 연주하면 요정들과 이야기를 나눌 수가 있어. 같이 오카리나를 불어 볼까?

데크의 나무의 업

오카리나를 불어 하트의 조각을 얻자

새총 미니게임

여기는 워프존 나중에 쓸 일이 있을 것이다

지도 맨아래쪽에 있는 적을 물리치면 40루피를 주고 데크의 나무를 한개치 올릴 수 있다. 그리고 스탈킷(시작하자마자 좌측으로 진행) 에게 사리아의 노래를 불러 주면 하트의 조각을 얻을 수 있다. 그리고 중간에는 새총 미니게임, 가면 품평회(가면을 얻은 후에만 가능), 등을 볼 수도 있고 즐길 수도 있을 것이다.

GUIDE

워프 존

이 노래는 주로 진행에 관련이 되는 중요한 노래이다. 잠긴 문이나 아니면 특정한 장소(주로 왕가에 관련된)에서 이 노래를 연주하면 진행이 되는 경우가 많다. 어쨌든 자주 쓰이는 곡이니 반드시 암기해 두자.

데스 마운틴의 워프 존 조라 천의 워프 존

지금의 상태로는 불가능하지만 나중에 조라촌이나 데스 마운틴의 고론시티를 가게 되면 각각의 마을들과 이 밀림의 숲을 워프로 왔다리 갔다리 할 수 있는 워프 존이 존재한다. 즉 이 마을들로 가서 각 마을들을 잘 살펴보면 밀림의 숲과 자유로이 왕래를 할 수 있는 워프존이 있다. 잘 찾아보도록 하자 (사진 참조).

사리아의 노래

이 노래를 필드에서 부르면 사리아와 대화를 하거나, 요정 나비와 대화를 할 수 있다. 또한 진행이 막혔을 때나 사리아에게 용무가 있을 때도 불러 보자.

카카리코 마을

여기가 카카리코 마을

병사에게 젤다 공주의 편지를 보여주자

젤다 공주의 유모인 임파가 자랐던 마을이고, 가난한 자를 위해 개방된 마을이 바로 카카리코 마을이다. 우선 마을을 쭉 돌아다니며 마을 사람들과 대화를 나누어 보자. 그리고 닭을 잃어버린 여자가 있는데, 이 여자에게 7마리의 닭을 찾아 주자. 그러면 유리병을 얻을 수 있을 것이다. 진행을 다 끝냈으면 데스 마운틴의 입구를 지키고 있는 병사에게 젤다 공주의 편지를 보여 주자. 그러면 진행할 수 있을 것이다. 그리고 병사에게 젤다의 편지를 준 후에는 하이랄 성에서 가면을 살 수 있게 된다.

GUIDE

닭을 찾자!

닭은 총 7마리 아래의 그림을 참고하자.

입구에 하나

역시 입구 부근에 있음

닭을 잡고 점프로 이동해야 얻을 수 있다

통자 앞에서 닭을 잡고 점프 (이후엔 옮기기 편한 장소로 내던지면 됨)

사다리를 이용 (울타리 건너편이다)

데스마운틴의 입구에 또 하나

상자를 이전어번으로 ... 면 나옴

황금의 스탈츄

밤에만 찾아가야 하는 곳으로 여기의 사람은 부자인 듯 했지만 모두 저주에 걸려서 해골거미의 모습을 하고 있다. 전에 던전에서 얻은 황금의 스탈츄가 그들의 저주를 푸는 열쇠가 되는 것 같다.

황금의 스탈츄 하우스

어쨌든 전세계에 총 100개가 있는 듯 하고 10개를 모으면 200루피까지 가질 수 있는 주머니를 20개 모으면 진을 배울 가지고 있을 경우에 해당되는 아이템(아이템이나 이벤트가 있는 지역에 가까이 가면 자동으로 진동이 울림. 닌텐도의 ...)을 준다.

고론 시티

고론민족

여기가 고론 시티

젤다의 자수곡을 연주하자

고론 시티로 가는 길목에는 적들이 있으니 물리치며 진행하자. 중간에 도돈고 동굴의 입구가 있지만 지금은 갈 수 없다(게다가 가논드로프의 저주도 걸려 있는 것같다). 고론 시티로 가서 우선 맨 아래층으로 내려가 보자. 그곳에는 보스인 다루니아의 방이 있는데 입구가 막혀 있다. 이 문 앞에서 젤다의 자수곡을 연주하자. 그러면 문이 열린다.

다루니아 : 뭐야,뭐야,뭐야! 왕가의 곡이 들리길래 어떤 사자가 왔나 싶었더니 이런 어린애가? 야 장난하냐? 다루니아님을 우습게 보지마! 젠장! 빨리 돌아가! 뭐 왜 이렇게 기분이 나쁘냐고? 도돈고 동굴에 걸쳐서 고대생물의 이상증식! 명산품인 폭탄화의 흉작! 식량인 돌의 부족으로 인한 배고픔! 하나 그건 우리들의 문제야!! 어린애가 풀 수 있는 문제가 아니라고!

사리아의 노래를 연주하면…

이것으로 폭탄화를 쓸 수 있다

족장은 매우 스트레스를 많이 받는 것 같다. 그런 그에게 스트레스도 풀 겸, 사리아의 노래를 들려주자. 그랬더니…

스트레스가 풀린 족장은 도돈고 동굴의 문제를 해결하면 자신의 나라 비보인 불꽃의 정령석을 준다고 말한다. 그리고 폭탄화를 쓸 수 있는 아이템도 받을 수 있게 된다. 흠 다음 목표는 도돈고 동굴이다.

폭탄을 던지자

여기서 폭탄을 던져야만 한다

족장이 있는 층의 촛대에 데크의 나무를 사용해서 불을 붙이면 큰 항아리가 돌게 된다(불씨는 족장의 방에서 얻자). 이 항아리의 최상층으로 올라가서 폭탄화의 폭탄을 던지면 (잘 명중시켜야 함) 하트조각을 얻을 수 있다. 도돈고 동굴로 가려면 입구의 돌을 부수어야 하는데 입구까지 폭탄을 가지고 갈 수 없으므로 고론 시티 입구 근처에 있는 장소에서 던져서 돌을 부수어야만 한다(이 장소 옆에는 동굴에 대해 설명을 해 주는 고론족이 있다).

도돈고 동굴

빔에 주의!

이 녀석은 죽을 때 폭발을 일으킨다

석상을 움직여 스위치를 누르자

시작하면 상하로 움직이는 발판을 뛰어넘도록 하자. 뛰어넘으면 석상이 하나 있는데 발각되면 아이빔을 발사한다. 이 녀석을 물리치는 것이 불가능하므로 재빨리 피해야만 한다. 우선 정면으로는 갈 수 없고 좌측이나 우측 밖에는 갈 수 없다는 사실을 알아두자. 폭탄으로 벽을 뚫고 우측으로 가 보면 석상을 이용해 스위치를 눌러야 하는 곳이 있을 것이다. 그리고 중간에 나오는 적은 죽이면 폭발

도돈고동굴

1층

지하1층

폭탄

아이템 구입장소

맵

컴파스

아이템 구입장소

데스 마운틴의 등산로

2층

테크의 방패/5층

폭탄주머니

아이템 구입장소

회복하트

20층

회복하트

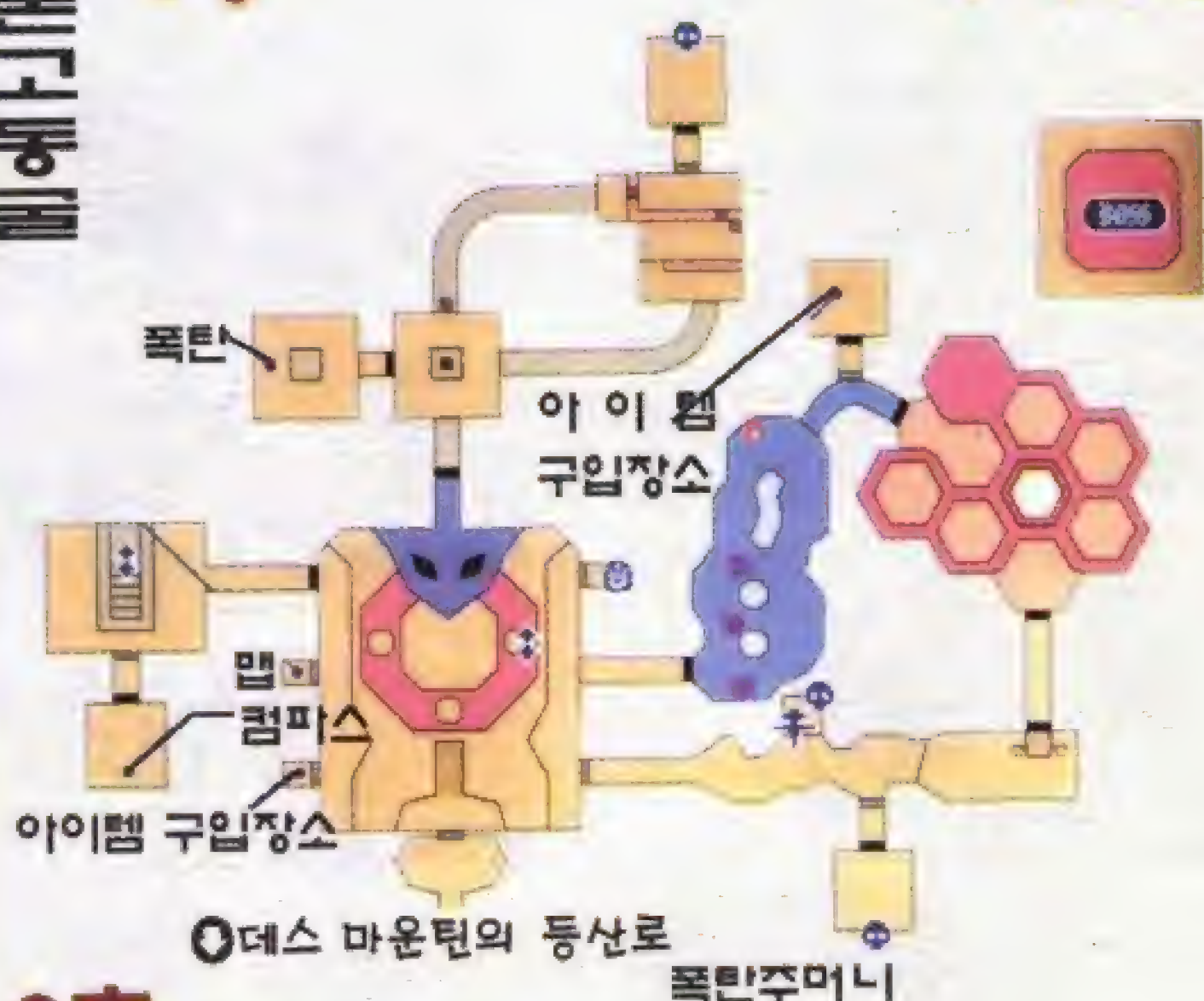
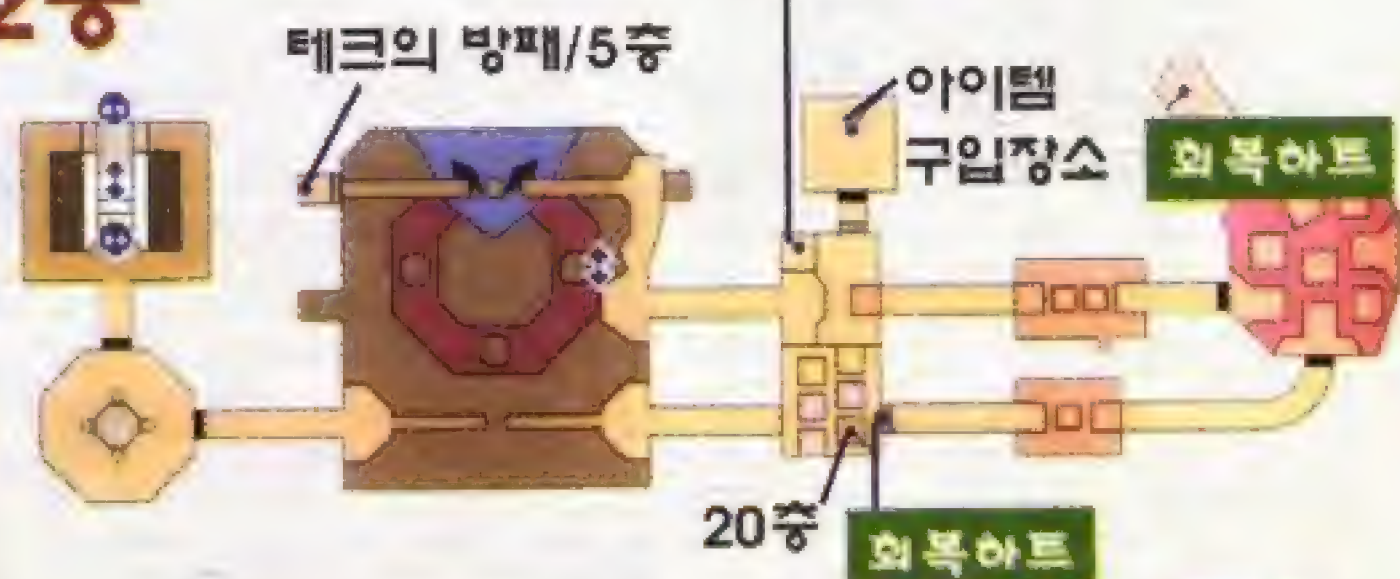
지도를 얻자

아모스를 격파하자

연쇄폭발!

다음은 왼쪽! 보물상자에서 지도를 얻을 수 있다. 안에 방으로 들어가 보면 석상이 3개가 있을 것이다. 이 중 가운데 석상을 공격하면 움직이는데 재빨리 폭온을 시킨 후 주변에 있는 폭탄을 주워서 던지자. 이 적을 물리치면 컴파스를 얻게 된다. 다음 폭탄화가 쭉 나열해 있는 곳이 있는데 가운데 빈 공간에 폭탄화를 올려놓자. 그러면 연쇄폭발 효과가 일어나면서 계단이 생겨난다. 이 계단을 통해 2층으로 올라가도록 하자.

역시 석상을 통해 스위치를 누르자

여기로 점프!

하면서 대미지를 주므로 열에 강한 하이리아의 방패로 막거나, 피하도록 하자.

중간보스?

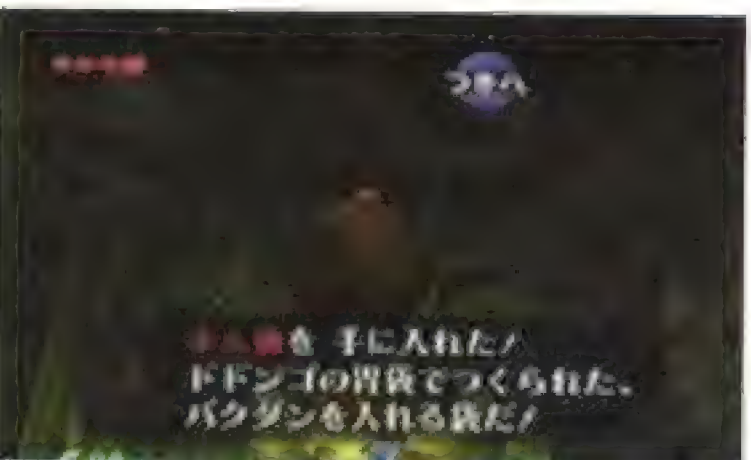
데크의 나무에 불을 붙이자

강한 리저드맨이 등장한다. 이 적은 강한데다가 공격을 가드하므로 주의하자. 그리고 주변에 용암이 흐르므로 점프 중에 적의 공격을 받아 용암에 떨어지는 불상사가 없도록 하자. Z버튼으로 주목 후 적의 공격을 방패로 가드한 후에 점프베기로 공격하는 것이 좋다. 이 적을 다 없애야만 문이 열리게 된다. 문이 열리면 불을 뿜는 적이 등장하는데 처치가 곤란한데다가 느리므로 그냥 무시하자. 주변에 촛대를 이용해 데크의 나무로 등에 불을 붙이자. 그러면 진행이 가능해질 것이다.

타이밍을 맞추어 폭탄을 던지자

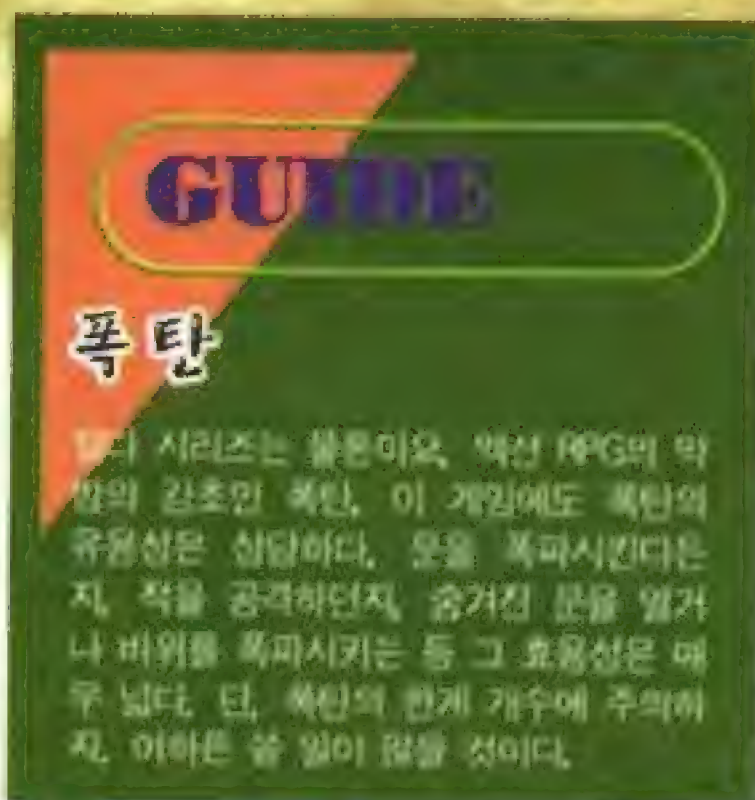
같은 요령으로 석상을 움직여 스위치를 눌러서 진행하자. 그러면 새로운 방이 등장하는데 우선 블록을 타고 올라간 후 시점 전환을 한후 건너편 폭탄화가 있는 곳으로 점프를 하자. 그런 후 폭탄화를 던져서 입구를 막는 벽을 폭파시키면 OK! 타이밍을 놓치더라도 폭탄화는 금방 생겨나므로 걱정하지 말자.

새총으로 스위치를 누르자

또 한번의 격투

폭탄 주머니는 필수!!

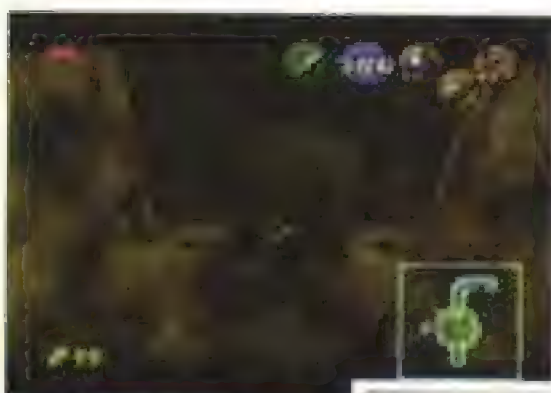
여기는 새총으로 스위치를 눌러야만 불이 제거되어 건널 수 있다. 그리고 중간에 또 한번 리저드맨과 격투를 하게 되므로 전과 같은 요령으로 퇴치하자. 그리고 이쯤해서 폭탄 주머니를 얻을 수 있는데 이것을 얻으면 평상시에도 폭탄을 휴대할 수 있게 된다.

GUIDE

폭탄

젤다 시리즈는 물론이요, 액션 RPG의 약방의 감초인 폭탄. 이 게임에도 폭탄의 유용성은 상당하다. 문을 폭파시킨다든지, 적을 공격하던지, 숨겨진 문을 열거나 바위를 폭파시키는 등 그 효용성은 매우 넓다. 단, 폭탄의 한계 개수에 주의하자. 어하튼 쓸 일이 많을 것이다.

이 구멍으로 폭탄을 던져서

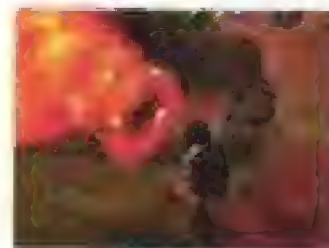
눈알에 적중시키자

중간에 끊어진 다리로 나오게 되는데 끊어진 틈 사이로 폭탄을 던지자. 그러면 괴물 석상의 눈에 떨어지게 되고(양 쪽 눈 모두 던져야 됨, 폭탄을 던지는 거리가 포인트!), 길이 열리게 된다.

블록을 밀자

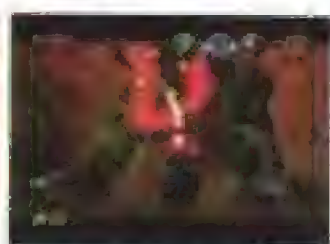
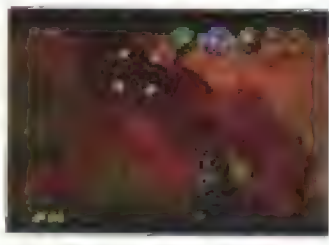
가운데를 폭파시켜 보스가 있는 곳으로!

새로 생긴 가운데의 통로로 가 보자. 스위치가 있지만 나가면 스위치가 다시 튀어오르기 때문에 이 상태로는 진행이 불가능하다. 또한 반대편의 길로 쭉 돌아가다 보면 블록이 있을 것이다. 이 중 맨 끝쪽의 블록을 밀면 바닥으로 떨어지게 되고, 이 블록을 이용해서 스위치를 누르자. 그러면 보스가 있는 방으로 갈 수 있다. 보스의 방에 도착하면 폭탄을 상자에서 얻은 후 중앙부의를 폭탄으로 폭파시키자.

BOSS

맹염고대용 킹 도돈고

화염공격

롤링 어택

여기에 있으면 모든 공격을 피할 수 있다

입을 벌릴 때 폭탄을 넣자

폭탄을 넣은 뒤, 칼로 공격

보스의 공격은 크게 2가지로 나눠 크게 화염공격과 몸을 말아서 공격하는 롤링 어택의 2가지 종류가 있다. 이 두가지 공격 모두 용암 근처 바로 앞의 지점(사진을 참조)에서 피할 수 있다(단, 용암에 닿지 않도록 주의!). 그리고 보스가 화염공격을 하기 전에 입을 크게 벌리는데 이때 폭탄을 보스의 입 안에 넣어 버리자. 그러면 보스가 폭탄을 삼키게 돼 잠시 경직상태가 된다. 이때 검으로 보스의 목 주변을 치자. 이 패턴을 반복하면 이길 수 있을 것이다.

요정의 샘

불꽃의 정령석

M.GEAR?? (고맙다 형제?!)

보스를 물리치면 다루니아에게 불꽃의 정령석을 받을 수 있다(그러나 이 정령석을 링크가 가지게 하는 것은 어쩌면 가논드로프의 음모일지도…). 그리고 고론족이 축하랍시고 배웅을 해 주는데… 여하튼 다니엘이 말한대로 산 정상에 있는 요정의 샘으로 가 보자.

중간에 가로막고 있는 바위들을 폭탄으로 제거하면서 정상으로 올라가 보자. 중간에 낙석이 떨어지는 곳이

여기를 터뜨리자

방패로 막으면서 가자

으웩?!!

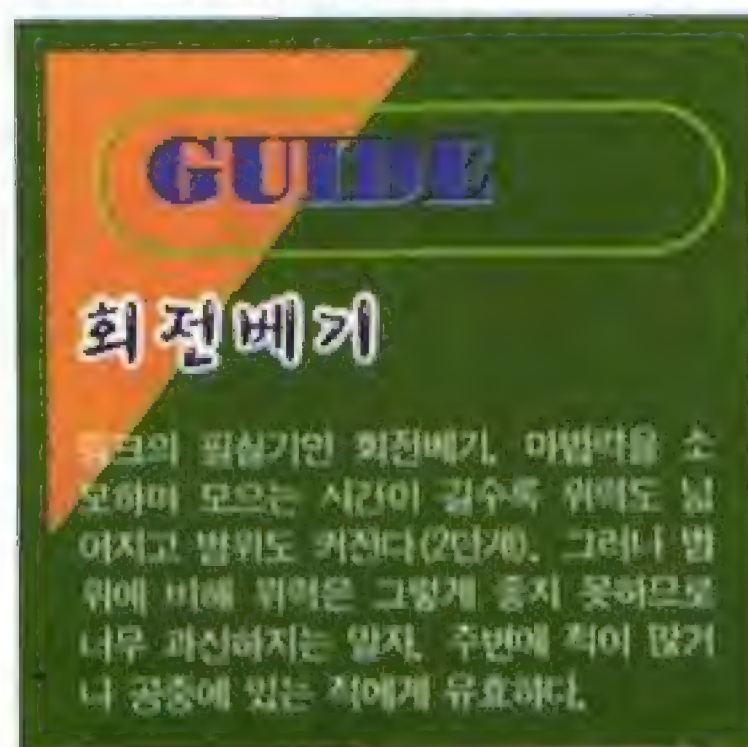
마법력을 실은 회전베기가 가능

있는데 하이리아 방패로 막으면서 가자. 그런 후 막힌 곳?(사진 참고) 을 폭탄으로 제거하면 힘의 대요정을 만날 수 있을 것이다(단, 안에서 젤다의 자수곡을 불러야만 한다). 요정이 엄청나게 못생겼다. 우웩!!

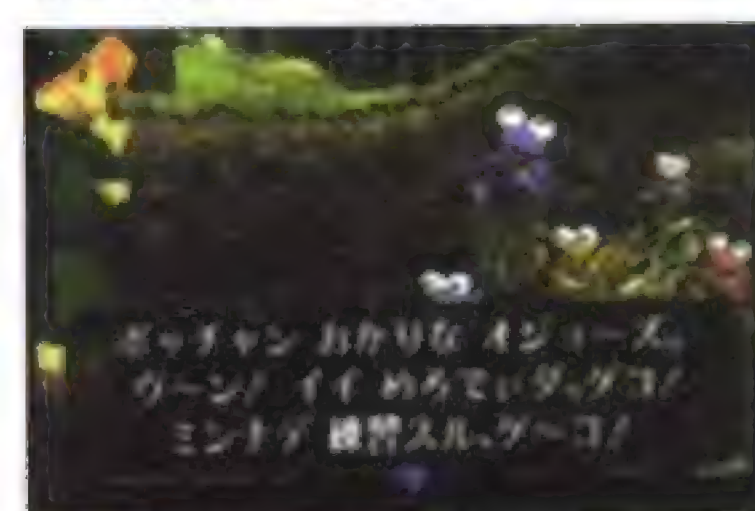
GUIDE

회전베기

링크의 필살기인 회전베기. 마법력을 소모하며 모으는 시간이 길수록 위력도 높아지고 범위도 커진다(2단계). 그러나 범위에 비해 위력은 그렇게 좋지 못하므로 너무 과신하지는 말자. 주변에 적이 많거나 공중에 있는 적에게 유효하다.

조라 천

여기가 조라 천의 입구

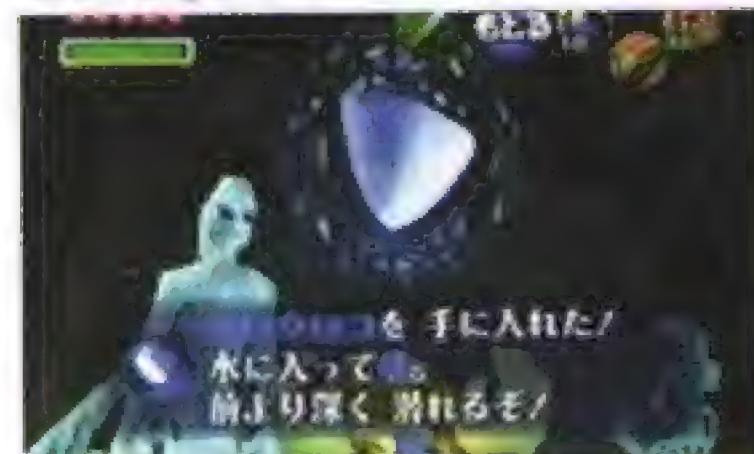
마법의 콩알을 사 두자

닭을 이용해서 하트조각을 얻자

개구리에게 오카리나를 연주해 주자

조라 천은 카카리코 마을에서 아래로 쭉 내려가다보면 나온다. 조라 천의 입구에는 바위가 막고 있으므로 폭탄으로 제거하자. 입구에는 마법의 콩을 판매하고 있는 사람이 있는데 특정 장소에만 심을 수 있다. 그리고 건너편의 개울을 건너야 되는데 보통 점프로는 건널수가 없어 주변에 있는 닭을 잡고 점프하자. 이 닭을 잘 이용해야만 주변에 있는 하트조각을 얻을 수 있다. 그리고 계곡의 상류에는 오색의 개구리가 있는데 이녀석들에게 오카리나를 연주해 주면 하트조각 2개를 얻을 수 있다. 그리고 밀림의 숲으로의 워프존도 있으므로 참고하자.

조라 마을

폭포의 문 앞에서 젤다의 자수곡을 연주하자

이녀석이 왕인 킹 조라

아가미를 얻어야만 한다

하이리아 호수로의 입구는 여기다!

폭포의 문 앞에서 젤다의 자수곡을 연주하자. 그러면 폭포의 물이 걷히면서 조라 마을로 들어갈 수 있게 된다. 우선 왕인 킹 조라를 만나 보면 딸이 없어진 것만 걱정하고 있다. 왕이 있는 근처에서 잠수 미니게임을 하는데 일정시간 내 물 속에 있는 루비를 잠수해서 찾는 것이다. 이것은 반드시 클리어해야 된다. 계속 도전해서 상품인 은의 아가미를 얻도록 하자. 아가미를 얻은 후, 사진을 참고해서 하이리아 호수로 가 보도록 하자. 그 전에 킹 조라가 있는 곳에서 데크의 나무로 불을 붙인 후 계단 중간-상점 앞-호수의 입구-폭포의 순으로 불을 계속 붙이면 하트조각을 얻을 수 있다.

하이리아 호수

하이리아 호에는 우선 루트공주의 편지가 담긴 빈 병을 찾아야 한다(가까운 곳에 있으므로 잠수해서 찾자). 그런 후 왕에게 가면 왕은 놀라면서 공주를 구해줄 것을 부탁한다(공주가 이 조라 마을의 수호신인 쟈부쟈부의 뱃속에 있다는 것이다). 그리고 쟈부쟈부가 있는 통로를 열어 준다. 그러나 쟈부쟈부(거대한 물고기이다)의 앞에 가도 들어갈 방법이 없다. 그래서 조라 마을의 호수 입구를 잘 보면 물고기들이 있을 것이다. 이 물고기들을 빈병으로 잡아 두자. 그런 후 이 쟈부쟈부 앞에서 물고기를 사용하면 던전인 쟈부쟈부의 뱃속으로 들어갈 수 있을 것이다. 게다가 하이리아 호수에서는 낚시를 즐길 수 있는데 기록을 깨면 하트조각을 얻을 수 있다. 그리고 허수아비가 있는데 오카리나를 불면 뭔가 반응이 나타나지만 아직까지는… 쟈부쟈부가 있는 장소에서 주변을 조사해 보면 바위로 막혀 있는 곳이 있을 것이다. 이 바위를 폭파시키면 바람의 요정을 만날 수 있고 그녀에게 풍의 마법을 배울 수 있게 된다.

루트 공주의 편지를 찾자

이 허수아비는?

낚시 게임을 즐기자

왕에게 편지를 보여주자

물고기를 잡아야 한다

풍의 마법을 얻자

자부자부님의 뱃속

새총으로 해결!

아직은 상대하지 말자

루트 공주를 만났다

일단 방패로 적들을 제거한 후 천정에 붙어 있는 스위치를 새총으로 누르자. 이후 해파리들이 등장하는데 전기를 지니고 있어 검으로 공격하다가는 감전될 수 있으므로 피해 다니자(새총으로는 공격이 불가능). 진행하면 바로 루트 공주를 만날 수 있을 것이다.

루트 공주 : 당신은 누구세요? 전 조라의 공주 루트에요! 네? 아버지의 부탁을 받고 나를 구해주러 온 거라고요? 그런거 부탁한 적은 없어요! 에… 병에 넣은 '편지' 그런 거 몰라요! 아버지가 걱정하건 말건 그건 관계없어요! 여~~~~ 여하튼 지금은 돌아갈 수 없어요. 그쪽이야말로 빨리 돌아가요! 알았어요!

루트 공주는 가다가 밑에 구멍으로 빠져 버린다. 다른 쪽으로 가 봤자 진행이 불가능하므로 일단 루트 공주를 따라 떨어져 보자.

루트공주를 모시고 가자

공주를 던진 후 스위치를 밟자

자부자 부님의 뱃속

1층

1층-상부

지하1층

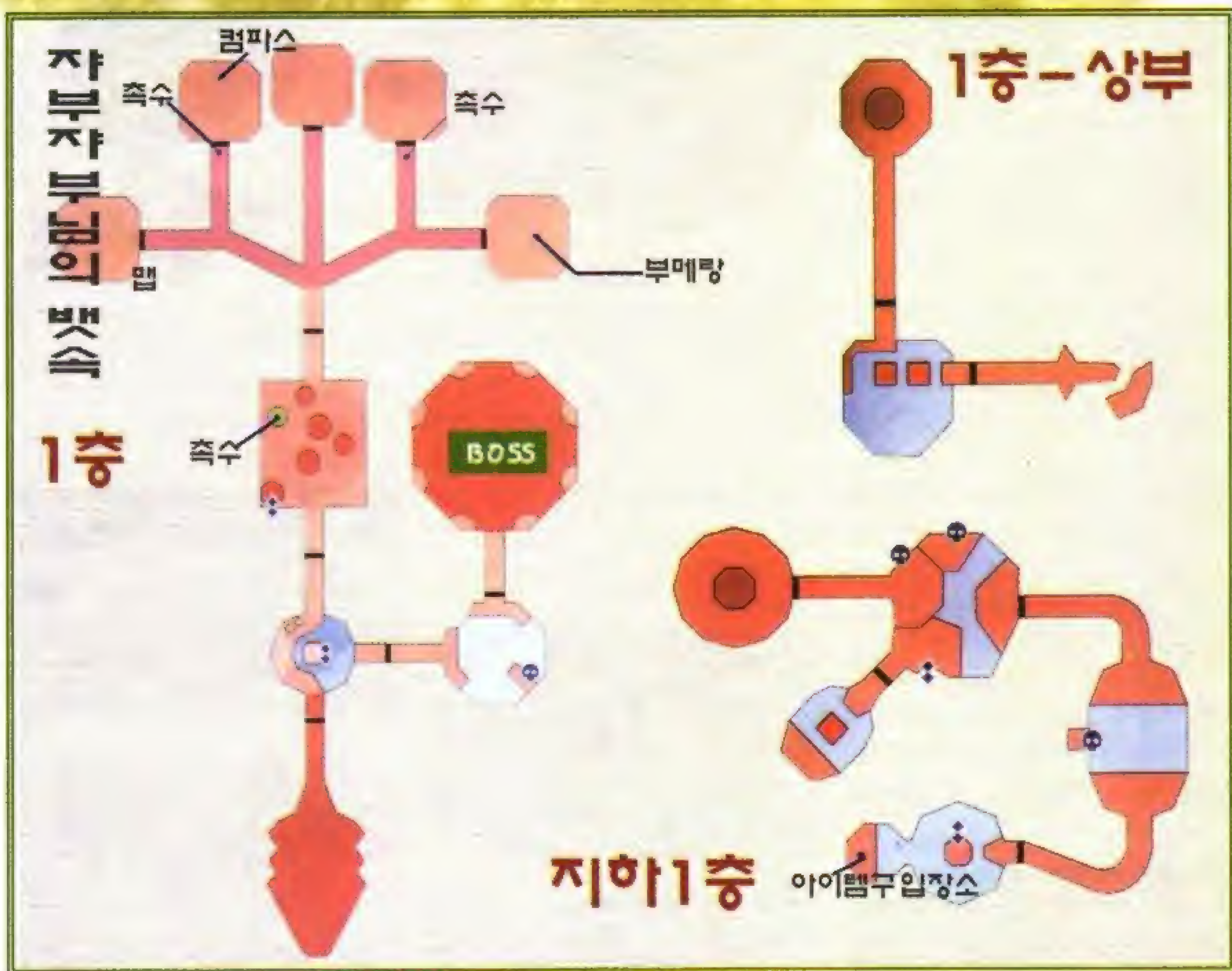
컴파스

측수

부메랑

맵

BOSS

아이템구입장소

플로어를 타고 다시 올라가자

루토 공주를 찾으면 그녀는 못이기는 척 하면서 링크와 동행하게 된다. 지지배 튕기기는…. 이 루토 공주야말로 앞으로 던전을 풀어나가는데 있어서 키 포인트가 되므로 잘 데리고 다니자. 우선 루토 공주를 데리고 통로로 나가자(루토 공주는 들어서 운반 해야된다). 중간에 물이 있는 곳이 있는데 공주를 건너편으로 던진 후 스위치를 밟자. 그러면 물이 차게 되는데 수영으로 건너간 후 다시 루토 공주를 데리고 가자(만약에 공주를 잃어버려도 공주는 전에 만났던 지점에 있다). 그런 후 상하로 움직이는 플로어가 있는데 이 플로어를 타고 다시 위로 올라가자.

스위치를 밟자

부메랑을 얻자

측수는 부메랑으로 제거

지도를 얻자

위로 올라간 뒤 중앙의 통로로 가보자. 갈림길들이 있는데 우선은 가장 오른쪽 길로 가자. 중간에 적들이 나타나는데 아직은 상대하기 곤란하

므로 무시하자(속도가 느리므로 피하기는 쉬울 것이다). 루트비를 든 상태로 스위치를 누르자. 그러면 스위치가 눌러질 것이다(링크 혼자서는 못 연다). 들어가면 빈 방인데 적들이 사라졌다가 공중에서 공격을 해 온다(적들이 하강하길 기다렸다가 회전베기로 물리치자). 적들을 다 물리치면 부메랑을 얻을 수 있다. 이 부메랑으로 이때까지 링크를 괴롭혔던 해파리들을 제거할 수 있다(물론 록온을 한 상태에서). 다음 같은 방법으로 스위치를 누르며 나머지 방들을 가 보자. 거기서는 촉수가 있는 방이 있는데 이 촉수는 부메랑으로 록온을 한 뒤 제거해야 된다. 가까이 접근하면 촉수가 나오고 공격을 할려고 하는데, 이때 뒤로 물러나면서(백점프는 안 됨), 부메랑을 던지자. 한 3~4번 맞추면 촉수를 없앨 수 있을 것이다. 각 방을 돌아다니며 모든 촉수를 없애도록 하자. 그러면 지도와 컴파스를 얻을 수 있을 것이다

GUIDE

부메랑

어린 시절의 링크의 최대무기인 부메랑. 원거리에 있는 적을 공격할 수 있고, 탄환의 제한도 없으며, 공중에 있는 스위치도 누를 수 있다. 그리고 공중에 있는 황금의 스탈츄 같은 아이템도 부메랑을 던져서 얻을 수 있다. 매우 유용한 무기!

여기로 빠지자

루트 공주를 던지자

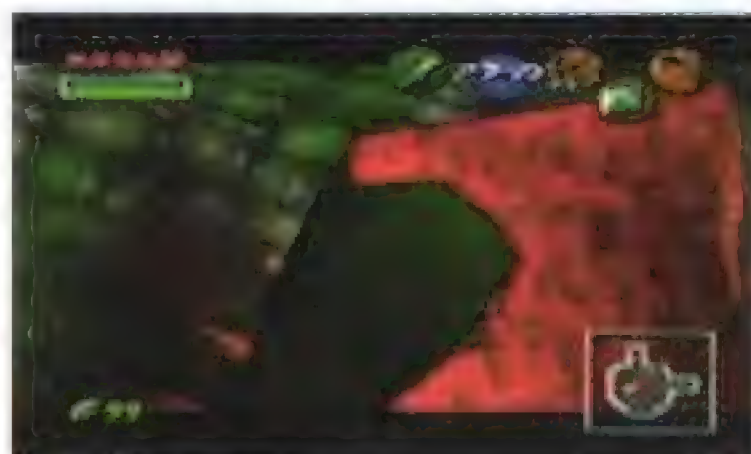
이것이 물의 성령석!

모든 촉수를 없앴으면 이제 초반에 루트 공주가 빠졌던 지점으로 가 보자. 전에는 촉수가 방해해서 빠지지 못했던 곳이 이제는 빠질 수 있게 될 것이다(사진참고). 여기로 빠진 후에 옆에 나 있는 방으로 들어가 보면, 이상한 물체가 있을 것이다. 루트 공주를 그 물체가 있는 곳에 던져 보자. 그러면 루트 공주는 그 물체가 물의 정령석임을 알고 좋아하는데…

중간 보스이다

부메랑으로 마비시킨 후

검으로 공격!!

중간 보스가 나타난다. 나비가 가르쳐 준대로 이 녀석의 약점은 등이다. 우선 부메랑으로 공격해서(Z버튼 록온 후) 적을 마비시킨 후 등을 검으로 쳐서 공격하자. 단, 공격 후 적의 기상 공격에 주의하고 특히 안쪽에 나 있는 톱니에 닿아서는 절대 안 된다. 부메랑으로 마비시 정면을 공격해서는 안된다. 이 때는 적이 깨기를 기다렸다가 다시 부메랑으로 공격해서 등을 때릴 수 있도록 하자. 또 고급전술로 바람의 마법을 이용해서 순식간에 적의 등을 잡는 방법도 있다.

4각 촉수 역시 부메랑으로

상자를 이용해서 밟자

스위치는 부메랑으로 (각도가 생명!)

4각형의 촉수는 부메랑으로 공격하면 마비가 되므로 이 때 재빨리 타고 넘어가도록 하자. 다시 올라가 보면 길이 연결되어 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 주변에 있는 나무상자를 든 상태로 스위치를 누르고 이후 상자를 내려놓도록 하자. 그러면 새로운 방이 나오는데 이 방의 스위치는 천장에 붙어 있다. 줄기를 타고 올라간 후 부메랑으로 스위치를 누르도록 하자(스위치를 Z버튼으로 록온시킨 후 각도를 잘 맞추어 던져보자)

BOSS 전격여회충바리네이트

선격은 원이동으로 피하자

부메랑으로 공격후

칼로 결정타

해파리들을 다 없애야만 한다

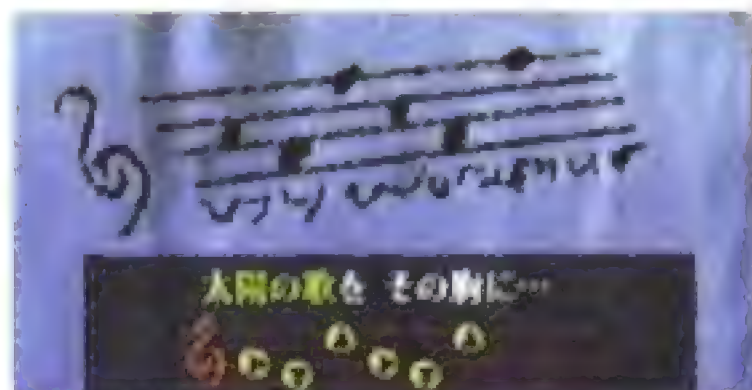
끝났다

전격 공격과 육탄 공격 그리고 부하인 해파리를 이용한 공격을 하는 보스. 지금까지의 보스와는 달리 상당히 내구력이 강하다. 우선 보스를 묶은 한 뒤 부메랑으로 공격을 하자. 그러면 보스는 경직되는데 이때 검으로 공격하자 (이 때는 전격 공격만 함). 그런 후 보스는 패턴을 바꾸어 주변의 해파리를 돌리면서 육탄공격을 해 오는데 역시 본체를 부메랑으로 공격하자 (회전하는 해파리 때문에 안 맞을 경우도 많다). 그런 후 보스가 경직되면 이 때는 본체를 공격하지 말고 주변의 해파리를 부메랑으로 하나씩 없애가자. 모든 해파리를 없애면 다시 본체가 육탄공격을 해 오는데 이때 역시 부메랑+검의 콤보로 공격을 하면 클리어할 수 있을 것이다. 장기전이므로 하트가 모자라면 아이템을 쓰던지 아님 주변의 항아리를 부수어서 하트를 보충하도록 하자.

물의 정령석을 받자.

루트 공주에게 감사의 표시로 물의 정령석을 받을 수 있게 된다(집안의 가보라면 되게 튕긴다 후…). 자 이제 3개의 정령석이 모두 모였으므로 하이랄 성에 있는 시간의 신전으로 가 보자.

묘지에서 젤다의 자수곡을 불자

적을 전멸시키며 진행하자

태양의 노래를 배울 수 있다

카카리코 마을에는 묘지가 있다. 한 가운데의 가장 큰 묘지에서 젤다의 자수곡을 불러 보자. 그러면 이상한 곳으로 떨어지는데 적을 전멸시키면서 진행해 보자. 그러면 태양의 노래를 배울 수 있을 것이다.

GUIDE

태양의 노래

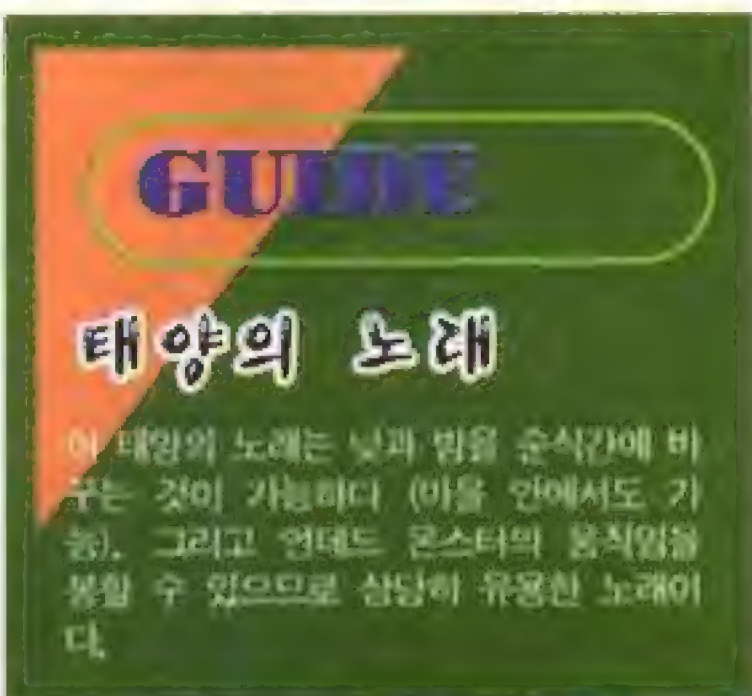
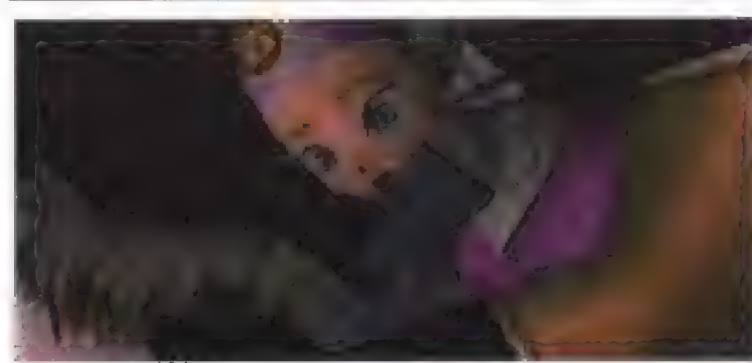
이 태양의 노래는 낮과 밤을 순식간에 바꾸는 것이 가능하다 (마을 안에서도 가능). 그리고 언데드 몬스터의 움직임을 봉할 수 있으므로 상당히 유용한 노래이다.

EVENT

쫓기는 젤다 공주

앗 가논드로프가!

아직은 상대가 안된다

가논드로프 : 칫 도망갔나! 거기 꼬마녀석! 분명 백마를 봤을텐데…. 어디로 갔는지 가르쳐 주시지! 해보겠다는 건가… 이 나와… 재미있군… 마음에 들었어! 꼬마녀석! 내 이름을 기억해 두는 것이 좋아… 내 이름은 가논드로프, 이 세계를 지배할 자다.

시간의 오카리나를 줍자

시간의 노래

성 옆에 강을 뒤져서 시간의 오카리나를 찾자

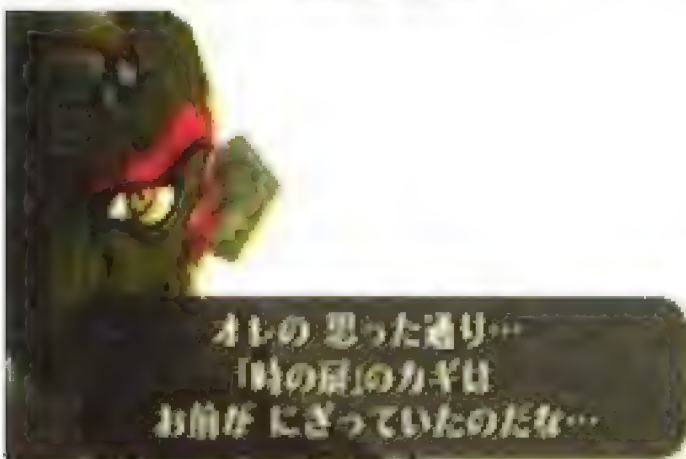
젤다 공주 : 링크… 들려요? 나예요, 젤다에요! 링크 당신이 이 오카리나를 손에 넣었을 때에는… 나는 당신앞에서는 이미 없어졌을 거여요… 당신을 기다렸어도 이미 때가 늦은 것 같아요… 하나 이 멜로디를 오카리나에 담아 보내겠어요…

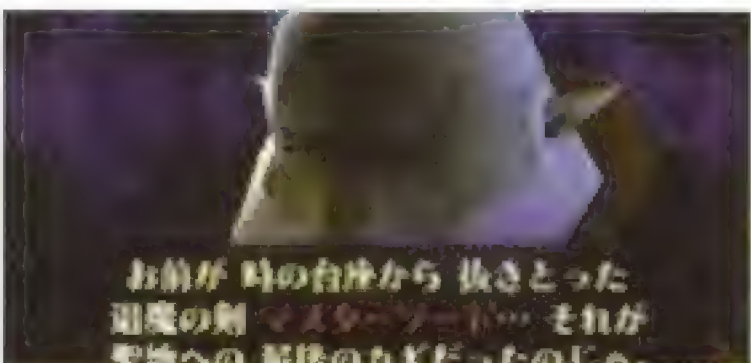
시간의 신전

시간의 신전으로

재단 앞에서 시간의 노래를 부르자

시간의 신전은 하이랄의 마을 안에 있다. 신전의 제단 앞에서 시간의 노래를 불러보도록 하자

전설의 검 마스터 소드를 뽑자!

가논드로프의 음모였던가?

가논드로프 : 후후훗… 역시나 했어, 꼬마녀석! 내가 생각한 대로… '시간의 문'의 열쇠는 네녀석이 쥐고 있었어… 네 녀석이 나를 성지로 인도해 줄 줄이야… 감사한다네 꼬마녀석.

라울의 등장!

성장한 링크

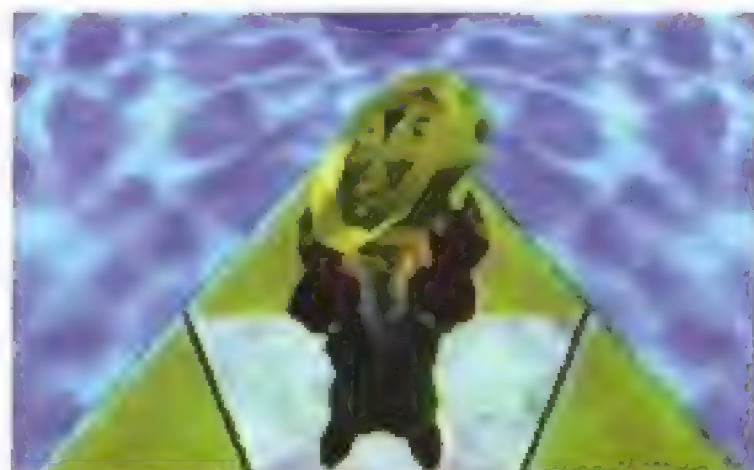
?? : 링크, 눈을 떠라 선택받은 자여.

라울 : 내 이름은 라울. 예전에 시간의 신전을 만들어… 성지로 가는 길을 담당하는 자이자… 여기는 현자의 문이야. 성지의 빛의 신전에 남겨진 최후의 탑… 네가 시간의 신전에서 뽑은 퇴마의 검 마스터 소드… 그것이 성지로의 최후의 열쇠인 것이지. 링크여… 마음을 가다듬고 너의 모습을 보도록 해라!

나비 : 링크, 링크, 봐요! 왠지 커진 것 같지 않아요? 정말 성장한 것 같아요!!

라울 : 마스터 소드는 마음이 악한 자에게 절대로 넘어가서는 안되는 성검. 그리고 시간의 용자로서 선택된 자만이 뽑을 수 있는 검. 그러나 너는 시간의 용자로서는 아직 어려. 그래서 너의 혼을 7년간 잠들게 했지… 그리고 지금, 시간의 용자로서 눈을 뜰 때가 온거야. 그럼 자신의 운명을 이해할 수 있겠나?

(네(はい) 라고 대답한 후)

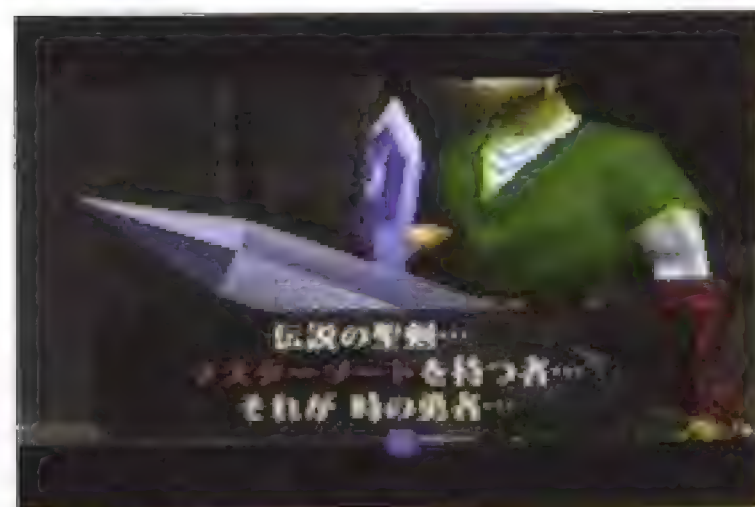
라울 : 하이랄의 평화를 기원한 네가 연 '시간의 문'에서 이 금단의 성지에 이른 것이니까… 게루드의 도적왕인 가논드로프가 침입해 왔어! 녀석은 성지의 중심… 그 빛의 신전에 트라이포스를 손에 넣어 그 힘으로 마왕이 되려고 해. 녀석의 마력이 신전을 통해 흘러 넘쳐, 7년이 지난 지금 하이랄 전토를 마물의 땅으로 바꾸어 버렸어… 여기 성지에조차 내 힘이 미치는 장소는 여기뿐으로 아주 국한되어 버렸어. 그러나 희망은 있어… 우리에게는 현자의 힘이 남아있으니까.

빛의 메달을 받자

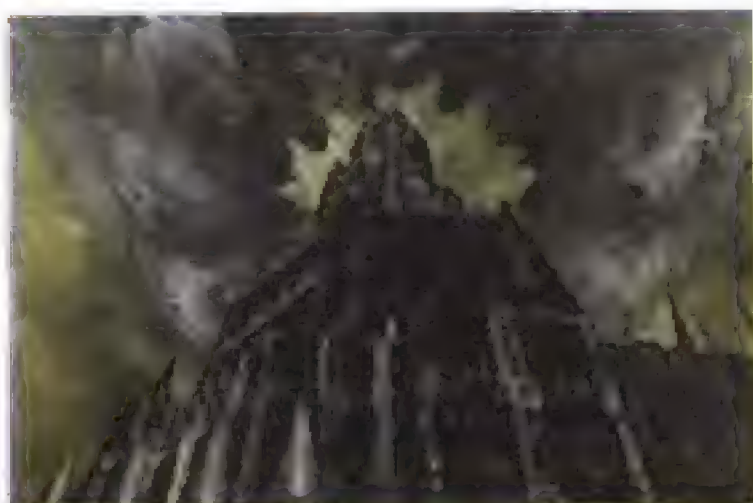
라울 : 7명의 현자의 힘이 눈을 뜰 때… 현자의 봉인은 모든 악의 힘을 가두어 버리자… 라울역시 현자 중의 한 사람. 그리고… 현자들과 함께 하는 힘… 그것이 바로 시간의 용자인 것이야!! 그것이 마스터소드에 선택받은 용자이지! 6명의 현자를 만나 하이랄을 구하도록 해.

2 6인의 현자들

시간의 신전

나비 : 링크, 시간의 신전으로 돌아왔군요. 정말 7년이 지난 걸까요? 어머, 그리고 어릴 시절에 썼던 무기들 중 쓸 수 없게 된 것도 있는 것 같아요…

시크 등장!!

시간의 용자

시크 : 기다렸다, 시간의 용자… 세계가 마의 지배를 받을 때, 성지로부터의 소리에 눈을 뜬 자들이 5개의 신전에 있다. 하나는 깊은 숲에…, 하나는 높은 산에… , 하나는 넓은 호수에…, 하나는 시체의 관에…, 하나는 사막의 여신에… 눈을 뜬 자들은, 시간의 용자에게 힘을 주고 사악한 힘을 봉하며, 이윽고 평화의 빛을 돌려 주지. 우리들 시카족에 남겨진 신전에 전해오는 말이지. 나는 시크, 시카 족의 생존자이지… 전설의 성검… 마스터 소드를 지닌 자… 그것이 시간의 용자… 당신이 내가 말한 것을 믿는다면 5개의 신전을 찾아서, 5명의 현자를 눈뜨게 해야만 돼… 지금 숲의 신전에서 한 사람의 현자가 눈뜰 시기를 기다리고 있어. 당신이 잘 알고 있는 소녀이기도 하지… 그러나 신전에 둘러싸여 있는 마물의 힘 때문에 성지로부터의 목소리가 그녀에게 전해지는 것은 불가능해… 그리고 지금의 당신으로서는 신전에 들어가는 것이 불가능해. 내 말을 믿는다면 우선 카카리코 마을로 가는 것이 좋아, 알았나 링크…

황폐해진 세계

성장한 링크의 회전베기!

자! 7년의 시간이 흐른 후 어른이 된 링크. 이제 또 다른 세계의 모험이 펼쳐지게 된다. 가논드로프가 전 세계를 지배했는지, 세계는 황폐해지고 곳곳에 몬스터들이 넘친다. 하이랄 성도 가논성으로 이름이 바뀐 것같다. 우선 성장한 링크의 여러 가지 동작들을 느껴보자(단, 조작은 전과 동일하다). 우선 시크가 말한 대로 카카리코 마을로 가 보도록 하자.

카카리코 마을

다론을 깨우자

이 마녀는??

바람의 곡을 배우자

우선 첫 번째 건물에 다시 들어가 보면, 목장도 잉고에게 빼앗기고 딸에 대한 걱정과 실의로 계속 잠에만 빠져 있는 다론을 발견할 수 있을 것이다. 전에 닭을 찾아주고 병을 받았던 여자에게 가 보자. 그녀는 달걀을 주는데 이 달걀을 가지고 하루가 지나면 달걀에서 닭이 태어나게 된다. 이 닭을 가지고 다론을 깨울 수 있다(방법은 전과 동일). 그리고 약 상점의 왼쪽 길이 나 있는데(카운터 옆으로 지나갈 수 있다). 이쪽으로 가보면 약을 연구하는 마녀를 만날 수 있다. 아직은 특별한 사항이 없지만 나중에 볼 일이 있을지도… 그리고 풍차 안에서 음악을 틀고 있는 아저씨에게서 바람의 곡을 배울 수 있다 (나중에 쓸 일이 있을 것이다. 미리 배워두자. 이 바람의 곡은 비를 내리게 하는 특징을 가지고 있다).

묘지의 뒤를 밟자

유령과 속도 경주

훅 샷을 얻었다

카카리코 마을 안에 있는 묘지로 가 보자. 이 묘지 중에서 풀이 나있는 묘지가 있는데(총 2군데), 이 묘지의 뒷면을 잡은 뒤 밀어보자. 그러면 구멍이 나 있는 걸 발견할 수 있을 것이다. 이 구멍 안으로 들어가 보자. 2개의 구멍 중 하나는 웬 유령노인이 있을 것이다. 이 유령노인은 링크에게 달리기 시합을 걸어오는데 그가 쏘는 불을 잘 피하면서 재빨리 그를 따라붙도록 하자. 1분 10초(대략) 정도에 골에 도착하면 이 노인에게서 훅 샷을 받을 수 있게 된다. 훅 샷을 얻은 후 길이 막혀버리는데 이것은 시간의 노래를 부르면 해결할 수 있다.

GUIDE

훅 샷

성장한 링크만 쓸 수 있는 아이템. 기본적으로는 높은 곳을 올라갈 때 사용된다(단 훅 샷을 걸 수 있는 물체는 한정되어 있다. 상자나, 동그란 걸이 등). 그리고 빨간 점은 훅 샷의 유효 사거리를 나타내며, 이 훅 샷은 벽에 붙어 있는 몬스터를 공격하거나 이넘 아이템을 집어올 때도 사용된다. 중요한 아이템이니 사용법을 숙지하자.

미혹의 숲

틈을 노리자

망치에 주의!

숲의 노래를 배우지

훅 샷으로 올라가자

미혹의 숲에서 나오는 적이 조금 달라졌다. 적은 대시하면서 공격해오는데 통로가 좁아서 피하기가 곤란하니 적의 시점이 다른 곳을 보고 있을 때 노려서 피하도록 하자. 마지막에는 망치를 가진 적이 중앙, 왼 ,오른쪽으로 망치를 치며 공격하는데 망치의 기?(바람) 에 맞아도 대미지를 입으며 뒤로 밀리므로 잘 피하도록 하자(여기에 나오는 적은 못 죽인다). 전에 사리아와 만났던 장소로 가 보면 시크가 나타나 숲의 미뉴엣을 가르쳐 준다. 미뉴엣을 배운 후에는 훅 샷을 써서 숲의 신전으로 들어가도록 하자.

시크 : 시간의 흐름은 잔혹한 것… 사람의 속도와는 틀리지… 그리고 그것은 변하지 않아… 시간이 흐른다는 것도 변하지 않아. 그것은 어린 시절의 추억… 추억의 장소를 더듬기 위해서는 숲의 미뉴엣을 듣는 것이 좋아… 링크 다시 만나자!

GUIDE

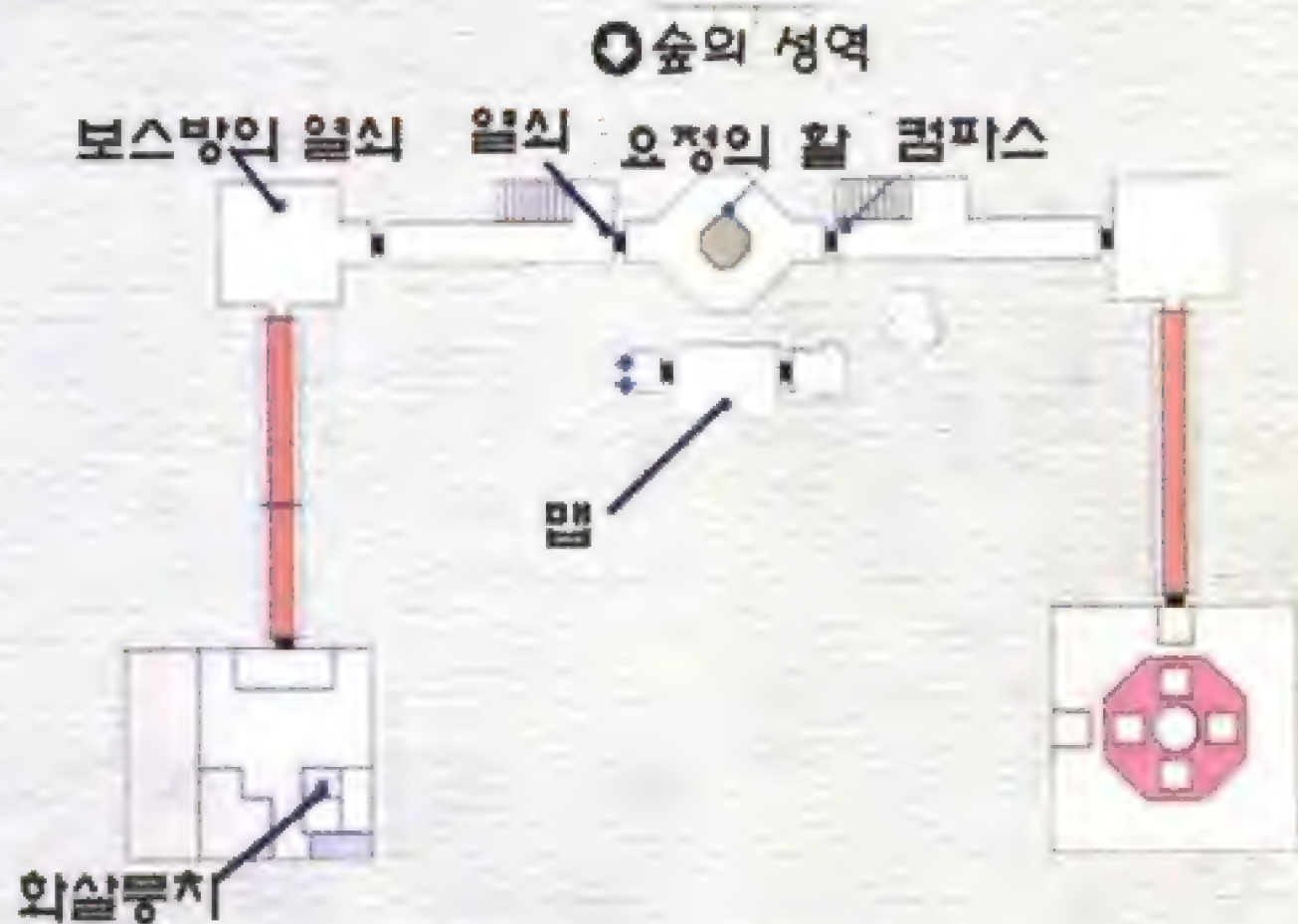
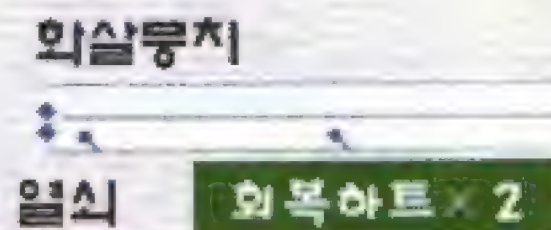
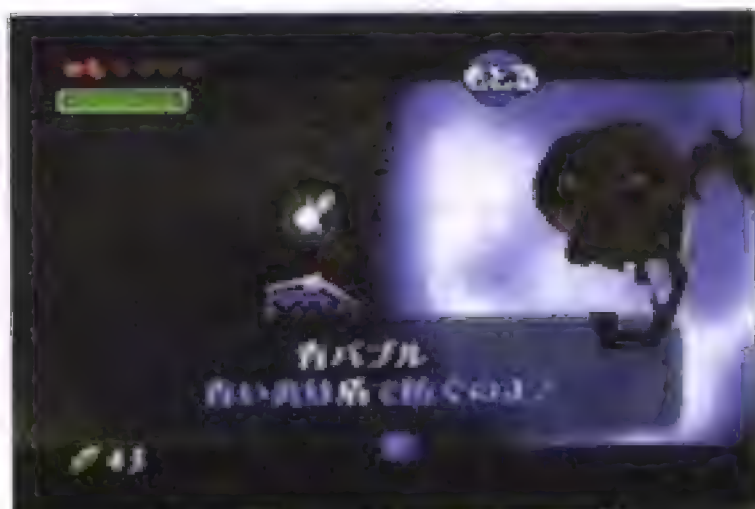
숲의 미뉴엣

이 노래는 부르면 숲의 신전 앞으로 자동으로 워프하는 특징을 가지고 있다. 미혹의 숲의 워프존을 사용할 때 유용하다 (던전이나 마을 어디든지 워프가 가능하다)

숲의 신전

숲의 신전의 입구

좀 엄한 장소이다

우선 입구에 있는 개 2마리를 물리치자. 회전베기 등이 좋을 듯. 그런 후 줄기를 타고 계속 올라가 보면 황금의 스탈츄가 있고, 건너편에는 작은 보물상자가 있을 것이다. 점프를 잘 해서 보물상자를 얻도록 하자. 안에는 작은 열쇠가 있는데 앞으로 던전의 진행에 있어 반드시 필요한 아

이템이다. 자 이제 안으로 들어가 보자. 4마리의 유령이 등불을 훔치는 것을 볼 수가 있을 것이다. 우선 진행이 가능한 왼쪽 뒷부분의 문으로 가 보자.

방패를 사용해야 됨

물이 빠진다

훅 샷을 쓰자

작은 열쇠를 얻지

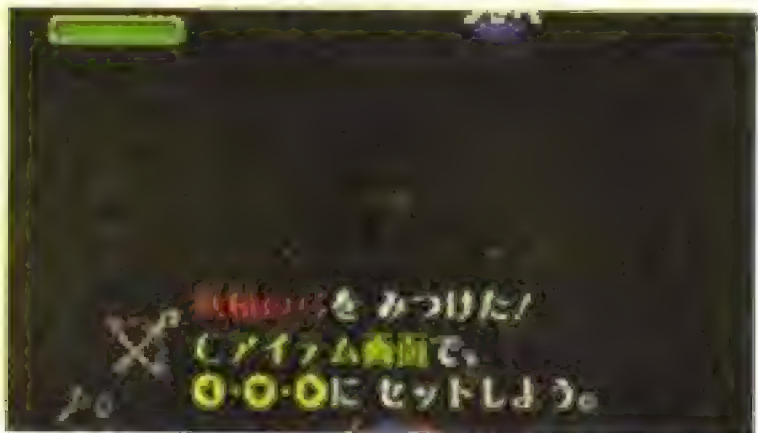
들어가면 몬스터들을 없앤 후 넝쿨을 타고 계속 올라가자(단 그 전에 훅 샷을 이용해서 진행을 방해하는 거미들을 제거하자) 올라간 후 새로운 지역으로 가 보자. 방 안에는 보라색으로 불타는 해골이 있는데 록온 후 방패로 몸통 부딪히기를 하면 불이 사라진다. 이때 검으로 승부를 내자. 다음은 훅 샷을 이용해서 지나가야만 하는 곳이 있을 것이다. 훅 샷을 써서 진행하자. 훅 샷을 써서 건너편에 도달했으면 스위치가 있을 것이다. 이 스위치를 누르면 밑의 우물의 물이 빠지게 된다. 걱정말고 밑으로 뛰어내린 다음 물이 빠진 우물로 들어가 보자. 안에는 하수구가 있는데 여기서 작은 열쇠를 얻을 수 있다.

스탈포스 강하다!

본래 위치로(중앙 홀) 돌아온 다음 중앙 통로로 가 보자. 보라색 해골을 물리치고 가 보면 문이 닫히고 해골 병사인 스탈포스 2마리가 나타나게 된다. 이녀석은 지금까지의 적과는 달리 아주 강하므로 신중한 대처가 필요하다. 이 녀석은 방어에 능하므로 성급한 공격은 금물!!. 록온 후 적의 공격을 방어한 후 재빨리 찌르기(3D스틱을 위로 하고 공격)를 선사해 주자. 주의 할 것은 적의 점프공격인데 라이프를 2개나 소모시키는 것은 물론이요 각도가 안 맞으면 가드가 안 되는 불상사가 벌어지므로 가능하면 붙어서 싸우도록 하자. 2마리의

스탈포스를 모두 물리치면 작은 열쇠를 얻을 수 있게 된다.

여기서는 떨어지는 손에 주의하자

스탈포스와의 3연전

활을 얻었다

상자를 화살표 방향으로 옮기자

뒤틀린 방

다음 중앙 홀의 좌측방(열쇠로 열자)로 들어가 보자. 거미해골은 전과 같은 방법으로 없애고(한번 공격 후 적이 부르르 떨며 등을 보일 때 공격!) 가보면 상자와 화살표가 있는 지역이 나온다. 상자를 화살표 방향으로 옮기도록 하자. 그런 후 상자에 올라타서 위층으로 올라가자. 올라가면 붉은 색 상자가 있는데 이 상자 역시 같은 방법으로 화살표를 따라 옮기도록 하자. 다 옮겼으면 상자를 타고 또 올라가면 새로운 지역으로 갈 수 있다. 이곳의 방은 뒤틀려 있다. 이것을 정상으로 돌릴 방법이 있을 텐데… 그후 중간쯤의 공중에서 링크를 잡는 몬스터가 떨어지는데 이 몬스터에게 잡히면 스타트 지점으로 돌아가게 되므로 주의하자(이 적을 죽이면 많은 루비를 벌 수 있다). 계단과 이상한 초상화가 있는 지역을 지나면 다시 문이 닫히고 스탈포스와 싸우는 장소가 나온다. 한마리를 죽이면 다른 두 마리가 나온다. 주의할 점은 한 마리를 죽인 후 다른 한 마리와 싸우는데 너무 시간을 끌면 다른 한 마리가 부활한다는 점이다. 재빨리 없애도록 하자. 이것을 클리어하면 중요 아이템인 활을 얻을 수 있다. 참고로 화살은 주변의 항아리나 적을 없애면 쉽게 얻을 수 있다.

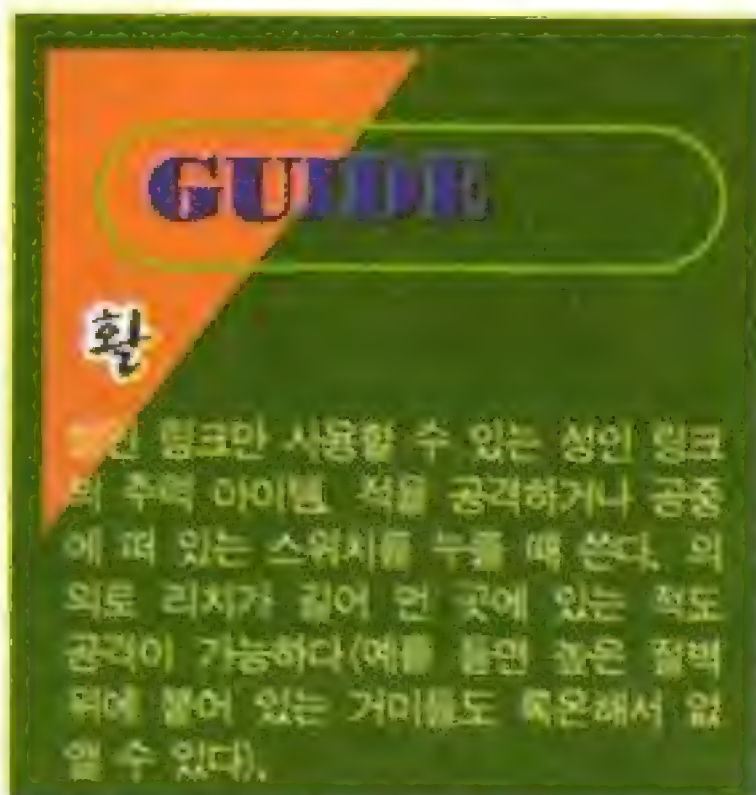
GUIDE

활

성인 링크만 사용할 수 있는 성인 링크의 주력 아이템. 적을 공격하거나 공중에 떠 있는 스위치를 누를 때 쓴다. 의외로 리치가 길어 먼 곳에 있는 적도 공격이 가능하다(예를 들면 높은 절벽 위에 붙어 있는 거미들도 록온해서 없앨 수 있다).

그림을 노려라!

중간 보스?

유령퇴치

활을 얻은 후 전단계인 초상화 계단이 있던 곳으로 가 보자. 여기서 초상화에 유령이 나타나는데 너무 접근하면 사라져 버린다. 그러므로 거리를 좀 두고 그림에 유령이 나타나면 활로 쏘도록 하자. 그러면 그림이 없어지는데 이런 식으로 각 층마다 걸려 있는 모든 초상화를 없애야 한다. 그러면 맨 아래층에 유령이 나타나게 되고 유령과 일전을 벌이게 된다. 유령은 나타났다 사라졌다 하므로 유령의 모습이 보일 때 록온 후 점프베기로 상대하자. 그리고 유령이 공격시에는 방패로 막도록 하자. 같은 방법으로 건너편 방에 있는 파란색 유령도 없애도록 하자. 이 유령들을 없애면 잃어버렸던 불을 찾을 수 있게 되고, 아울러 작은 열쇠와 컴파스를 얻을 수 있게 된다.

여기를 조준

보스의 키를 얻었다

방어후 공격하자

다시 원래 장소로 돌아와 해골 두 마리와 문 위에 눈 모양의 그림이 있는 곳으로 돌아가 보자. 이 눈을 활로 공격하면 뒤틀렸던 지형이 원래대로 돌아가면서 지형이 약간 바뀌게 된다. 진행하면 보스의 키를 얻을 수 있게 되고 새로운 지역으로 갈 수 있게 된다. 적을 전멸시키면서 진행하도록 하자. 손 모양의 몬스터와 1:1 대전을 벌이게 되는데 방패로 가드 후 점프베기로 공격하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 이 몬스터를 물리치면 작은 열쇠를 받게 된다. 자 이제 다시 눈을 쐈던 장소로 되돌아가 보자.

녹색 해골은 활로

불화살 제조

퍼즐?

3번째 유령퇴치

쐈던 눈을 다시 활로 공격하면 지형이 다시 뒤틀리게 된다. 이제 열쇠가 없어 진행하지 못했던 방들을 다시 진행해 보자. 가면 녹색 해골이 나오는 방이 나오는데 녹색의 불이 사라졌을 때 활로 공격하자. 안으로 들어가면 스위치가 있는데 이 스위치는 얼음에 얼어있는 상태라 누를 수 없다. 가운데 횃불이 있고 주변에 플록이 회전하는데 우선 회전하는 블록에 올라타도록 하자. 그런 후 활을 장비하자. 블록이 회전하는데 횃불의 불과 스위치가 일직선상으로 일치하는 순간이 있을 것이다. 이때를 노려서 활을 쏘자! 그러면 자동으로 불화살이 제조되면서 스위치가 눌러질 것이다. 그리고 나서 바뀐 지형으로 다시 떨어져 보자. 이번엔 압사트랙이 나오는데 일정한 시간마다 천장이 내려앉는다. 천장에는 빈칸이 있으므로 천장을 주시해서 빈칸을 잘 보면서 피해가도록 하자. 그리고 빈칸 중에는 그림자가 있는 칸이 있는데 여기는 몬스터가 있으므로 절대로 접근하지 말자. 이곳을 클리어하고 안으로 들어가면 퍼즐이 있는데 정면의 초상화를 참고하면서 맞추도록 하자(쉬운 퍼즐이므로 직접 해결하도록 하자). 퍼즐을 해결하면 다시 유령과 일전을 벌이게 된다. 전과 같은 방법으로 퇴치하자. 자 이제 할 일은 다 했으므로 다시 중앙의 홀로 가 보도록 하자.

분신사바…

활로 공격

회전베기는 금물!

마지막 4번째 유령이 홀에서 링크를 기다리고 있다. 이 유령은 공격법이 전과는 다르다. 우선 시작하자마자 4~5마리로 분신을 하는데 진짜를 활로 맞추어야만 한다. 만약에 끝까지 진짜를 못 맞추면 유령이 공격을 해 온다(방패로 가드가 된다. 그러나 공격은 불가능). 그리고 분신 후에 몸을 부르르 떠는 녀석이 있는데, 이놈이 진짜일 확률이 높으므로 잘 봐 두자. 참고로 한큐에 없앤다고 회전베기를 쓰는 과오는 범하지 말도록 하자.

밀어서

스위치를 누르자

이제 엘리베이터를 타고 보스가 있는 방으로 가 보자. 또 한 가지의 트릭이 있는데(트릭의 연속이다. 대단하다 닌텐도…) 가장 큰 기둥(사진 참고)을 밀어서 스위치를 눌러야만 한다. 이 스위치를 누르면 보스로 가는 입구의 쇠창살이 제거되는데 그런 후 다시 빈칸을 보스로 가는 입구로 맞추어서 가야만 한다.

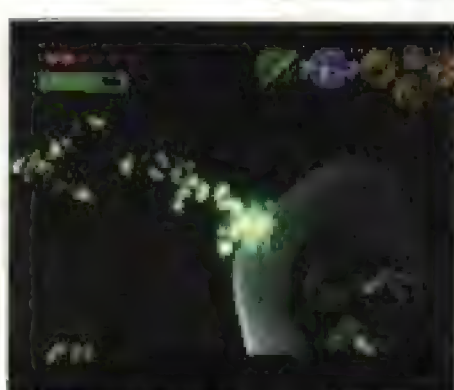
BOSS 판톰 가논

가논드로프

나올 순간을 놓치라!

전격공격은 강함!

탄을 되받아 치자!

회를 떠버리지

가논드로프의 분신인 판톰 가논과의 일전! 우선 활을 장비하고 재빨리 구석으로 숨어서 적을 노리도록 하자. 적은 전격으로 공격을 하는데 중앙에만 공격을 하므로 구석에 있으면 피할 수 있다. 그리고 주변에 있는 그림에서 가논이 나오는데 보라색 빛을 발하며 나오는 순간이 있을 것이다. 이 때 타이밍을 맞추어 활로 공격을 하자. 한 5~6 차례 공격하면 적은 말에서 내릴 것이다. 두 번째 패턴은 공중을 떠다니면서 마법탄으로 공격을 하는데 우선 재빨리 목온을 한 뒤 적이 쏘는 마법탄을 되받아치자. 단 적도 되받아친 마법탄을 또 되받아치는 경우도 있다. 물론 이때는 무승부이다. 후훗 (단 방패로 가드는 가능). 적이 자신이 쏜 마법탄을 맞으면 잠시 쓰러지는데 이때 점프베기 등으로 난도질을 하자. 이런 패턴을 반복하다 보면 클리어할 수 있을 것이다. 단 적이 후반부에 들어가면 사이코 크래쉬(?) 공격을 하는데 이때는 미련없이 방패로 방어하도록 하자.

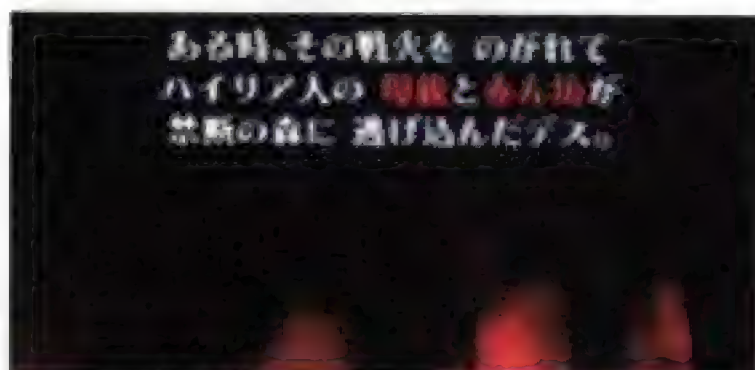
현자의 사이

사리아가 현자였다니…

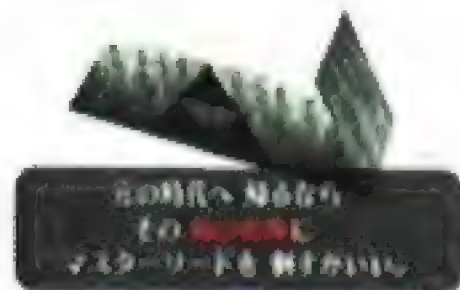
숲의 메달을 받았다

사리아 : 고마워…, 너 덕분에 현자로서 눈을 뜰 수 있게 되었어…. 나는 사리아 숲의 신전의 현자. 반드시 네가 와 주리라 믿고 있었어…. 그런데 너는…, 응, 아무 말도 하지 말아 줘. 너와 나는 같은 세계에서는 살 수 없는 운명이니까…. 나는 숲의 현자로서 너를 도와 줄 거야. 자! 이 메달을 받아 둬. 난 언제나 너의 친구니까….

이 녀석이 데크의 나무 후예라고?

데스 : 나는 데크의 나무 아이인 데스! 당신과 사리아가 숲의 신전의 저주를 푼 덕분에 전 다시 살아날 수 있게 되었어요. 정말 고마워요. 참, 링크! 옛 친구들은 만나보았어요? 아마 커 버린 당신을 알아보지 못할 거예요. 꼬맹이족은 어른이 되지 않는 족속…. 7년이 지나도 여전히 예전 모습 그대로죠. 근데 왜 당신은 커 버렸는지 궁금하지 않으세요? 이미 알고 있을지도 모르지만 당신은 처음부터 꼬맹이족이 아니었어요. 사실은 하이리아 사람이죠. 언젠가 그 비밀을 당신에게 알려줄 수 있으리라 믿고 있었어요. 또한 그것이 제가 맡은 임무이자, 목적이니까요.

링크가 하이리아 민족이라니…

데스 : 하이랄 왕이 이 나라를 통일하기 이전 아주 심한 전쟁이 일어났었어요. 그 전쟁 통에서 하이리아 인의 어머니와 아기가 금단의 숲으로 도망쳐 왔지요. 깊은 상처를 입은 어머니는 숲의 정령인 데크의 나무에게 아기의 목숨을 부탁하게 되었고, 데크의 나무는 그 아이를 본 순간 세계의 미래가 걸렸다는 숙명을 느끼고는 그 아이를 기꺼이 받아들였죠. 어머니가 숨을 거둔 후 아기는 꼬맹이족과 함께 길러졌고 드디어 이와 같이 운명의 날을 맞이한 거죠! 즉, 당신은 하이랄 사람으로 언젠가는 이 꼬맹이 숲을 떠날 운명을 가지고 있었죠. 그리고 자신의 숙명을 안 지금 당신에게는 해야 할 일이 있어요. 그것은 바로 하이랄을 구하는 사명이에요! 자, 링크 부디 모든 신전의 저주를 풀어 평화를 되찾아 줘요!! 부탁이에요.

EVENT

이것으로서 소년시절과의 왕래가 가능하다

시간의 오카리나를 줍자

시크 : 신전을 둘러싼 악령을 쓰러뜨려 현자를 눈뜨게 했군…. 하나 아직 당신을 필요로 하는 현자는 남아 있다. 모든 현자를 눈뜨게 하려면 당신은 좀 더 강해져야만 해. 산을 넘고, 물을 건너서, 그리고 시간을 초월해 본래의 시대로 돌아가려면 이 시간의 대좌에 마스터 소드를 꼽아야만 해. 그렇게 하면 7년의 세월을 넘나드는 것이 가능하지. 당신은 언젠가는 이곳으로 돌아오게 될 거야. 반드시 그날을 위해 당신에게 미리 가르쳐 줄 게 있어, 그건 바로 시간의 신전으로 돌아올 수 있게 하는 멜로디, 빛의 플루트.

GUIDE

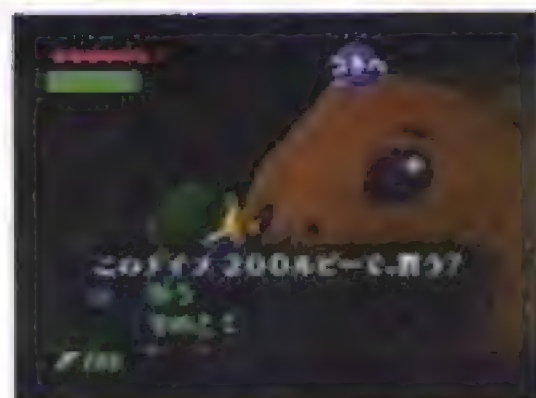
빛의 플루트를 사용하면 신전이든 필드든 어떤 장소이든지 빛의 신전으로 워프할 수 있다. 또한 어떤 [illegible] 이용할 때 유용하다.

전에 언급하지 않았던 것들

데인의 화염

거인의 나이프

도움이 안 되는 녀석

어린 시절의 링크 시대에 하이랄 성 입구 부근에서(전에 병사들에게 걸리지 않도록 올라갔던 곳) 바위로 막힌 곳이 있는데, 이곳을 폭탄으로 폭파시키면 데인의 화염이라는 공격 마법을 얻을 수 있다. 이것은 나중에 쓸 일이 많으므로 반드시 얻어두자. 그리고 고론 시티에서는 거인의 나이프를 살 수 있는데(커다란 고론족이 있었던 곳. 폭탄으로 길을 열어야만 한다). 리치와 위력은 좋지만 양손잡이용이라 방패를 들 수가 없고 게다가 내구력이…(바위에 한번 쳐보자). 그리고 데스 마운틴 정상에서는 그 형을 만날 수 있다(참고로 이 화구에서 하트를 얻을 수 있다. 처음에 나오는 절벽을 타고 내려가면 나온다. 정면의 벽이다. 벼랑 끝에서 잡고 내려가면 된다).

고론 시티

폭탄으로 적중!

다루니아의 아들…

고론족의 옷을 받자

바로 여기다!

나비로부터 데스 마운틴 부근의 구름이 이상하다는 이야기를 들은 링크. 자! 다음 목적지는 데스 마운틴이다. 먼저 고론 시티로 나들이를 다시 한번 해볼까. 아니 이게 뭐야? 고론 시티에는 아무도 없잖아. 단지 2층에서 굴러다니는 한 고론족만 있을 뿐. 이 작은 고론족(굴러다니고 있는)을 폭탄이나 쥐폭탄으로 맞춰 보자. 타이밍을 잘 맞추어야 한다. 성공하면 작은 고론족과 대화를 나눌 수 있다

???? : 감히 네가 날 쳐! 가논드로프 녀석! 내가 누구인줄 아느냐! 바로 고론의 용사 링크다!

???? : 엥? 당신도 링크? 그럼 당신이 전설의 도돈고 바스터 용자 링크란 말이에요? 그렇다면 혹시 우리 아버지 다루니아를 기억하세요? 전 아버지지로부터 당신의 용기에 대해 많이 들었어요. 그리고 제 이름도 당신의 용기를 이어받으라는 뜻에서 링크라고 지어 주셨어요. 정말 좋은 이름이죠. 링크는 우리들 고론족의 영웅이에요! 만나서 너무 기뻐요! 이왕이면 사인도 좀! 고론의 링크군에게라고 써 줘요. 근데 ~~~~ 이젠 어쩌면 좋죠. 모두들 없어져 버렸어요! 제발 저희들을 도와주세요. 아버지도 불꽃의 신전으로 가셨어요. 거기에는 용이 있대요. 빨리 가지 않으면 아버지마저도 그 용에 먹혀 버릴지도….

(우는 링크)

(용에 관해서 라고 물으면 (リュウについて))

링크 : 옛날에 발바지아라는 나쁜 용이 있었어요. 그 용은 우리들 고론족을 먹어치우는 무서운 용이었어요. 그것을 고론의 영웅이 전설의 햄머로 물리쳤어요. 그건 옛날 이야기이지만 진짜예요. 그리고 그 영웅의 후손이 바로 우리 아버지예요! 우앙우앙.

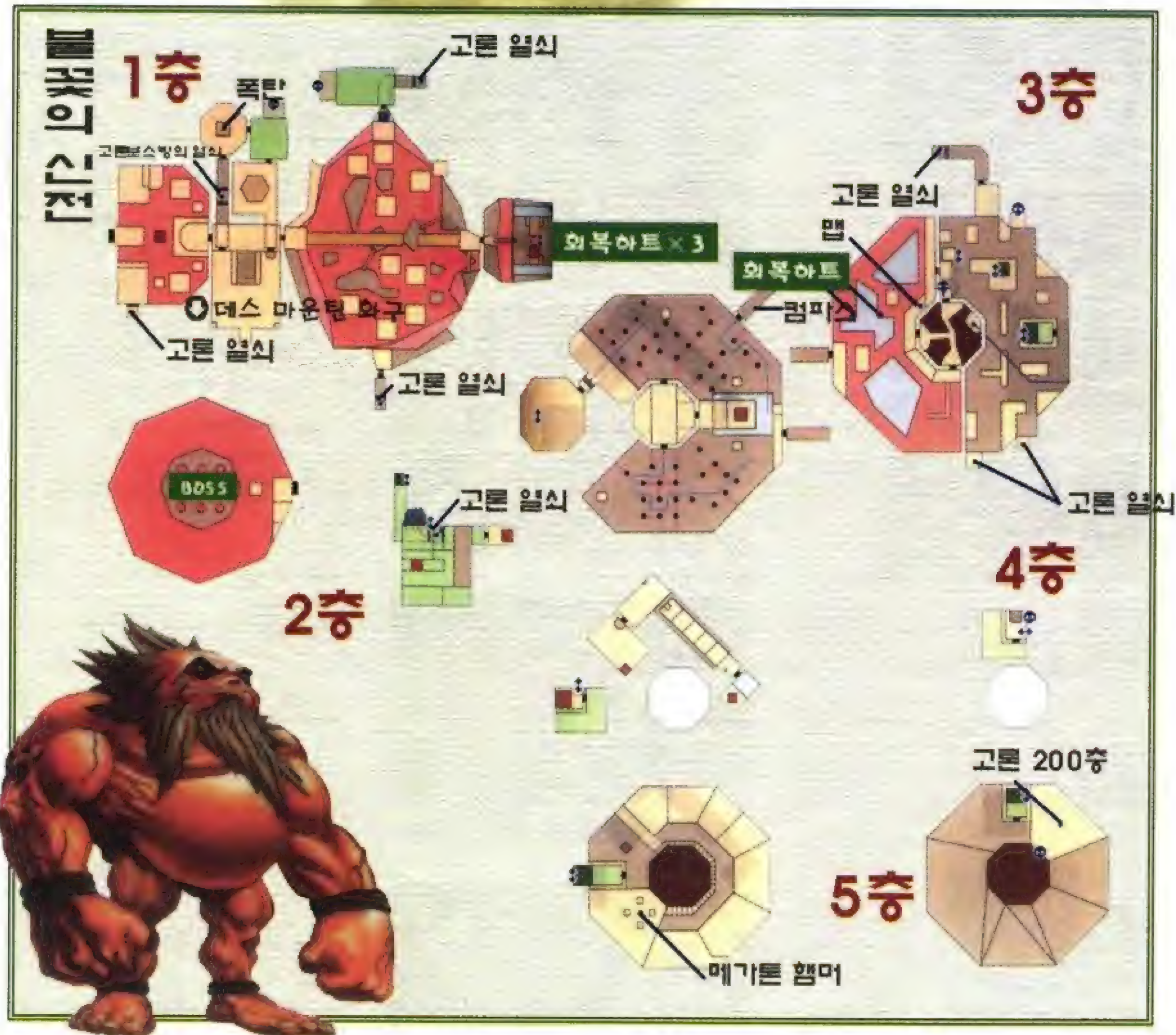
(고론족에 대해 물으면 (ゴロンについて))

링크 : 가논드로프 녀석들이 아버지만 빼고 모두를 데려가 버렸어요! 아마도 모두 발바지아에게 먹혀버렸을 거예요! 아마도 가논드로프가 발바지아를 뒤에서 조종하는 것 같아요. 마을 사람들을 인질로 하고 아버지를 유인하는 것 같아요…. 그래서 모두를 구하려 아버지는 혼자서 불꽃의 신전으로 갔어요. 뜨거운 열에도 끄떡없는 옷을 줄 테니까 링크 모두를 구해줘요!

다루니아의 아들은 링크에게 고론족의 옷을 주고 덤으로 비밀 통로까지 열어준다. 전에 다루니아가 있었던 방으로 가 보자. 그 곳으로 가보면 가운데에 큰 석상이 있는데, 이 석상을 잡아당겨 보자. 그러면 다음 목표지인 불꽃의 신전으로 갈 수 있을 것이다.

불꽃의 신전

불꽃의 신전

1층
고론 열쇠
폭탄
고론보스방의 열쇠
회복하트×3
데스 마운틴 화구
고론 열쇠
고론 열쇠
BOSS
고론 열쇠
2층
3층
고론 열쇠
맵
회복하트
컴파스
고론 열쇠
4층
고론 200층
5층
메가톤 햄머

시크 : 시간을 넘어 자란 진실한 우정은 시간이 흐를수록 더 강해지는 법! .그 불타는 마음은 의읏고 바른 마음을 가진 자의 힘이 되고 그가 지나는 길을 밝혀주지. 그 강한 마음을 깨닫게 해 주는 것은 바로 '불꽃의 볼레로'. 그 곡을 잊지 말고 듣도록!!

또 시크가

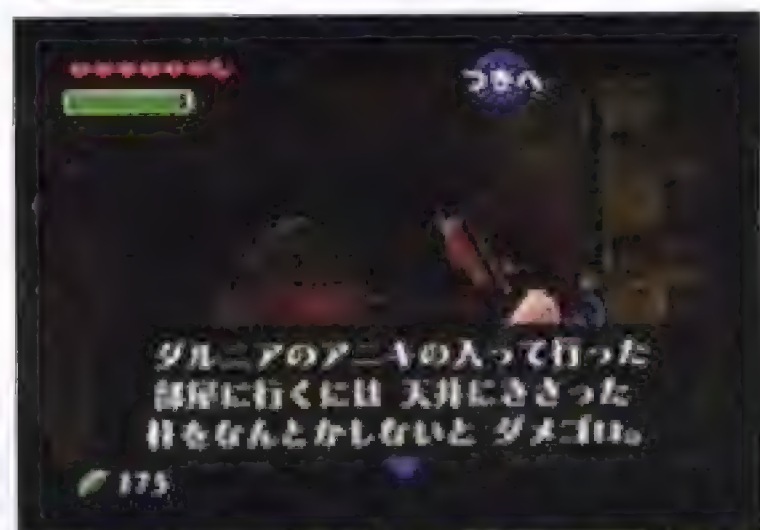
불꽃의 볼레로를 배우자

불꽃의 신전

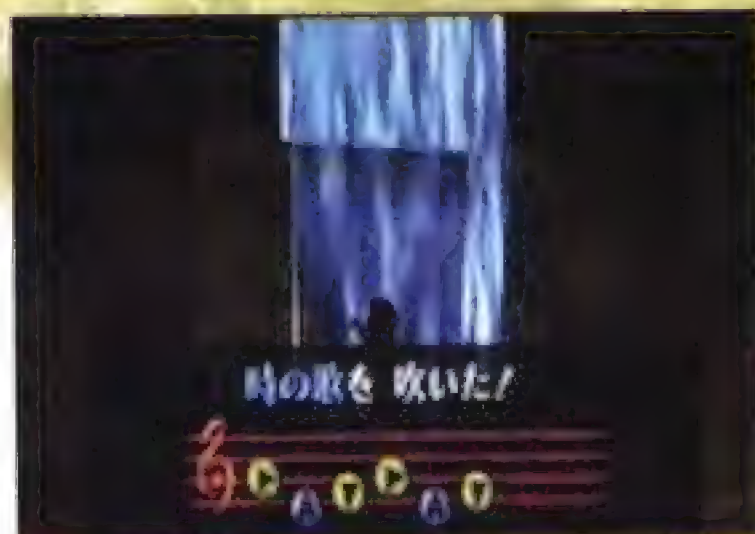
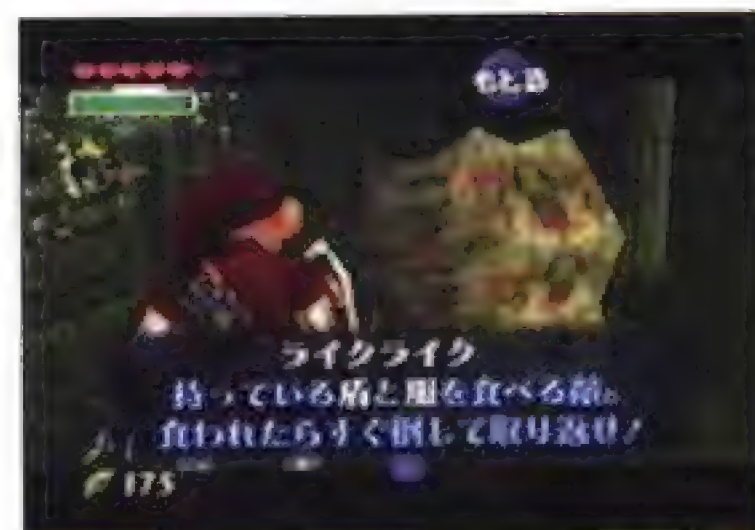
감옥에 갇힌 고론족

다루니아를 만나자

불꽃의 신전으로 들어가기 전에는 반드시 고론족의 옷을 입어야 한다. 그리고 주변을 한번 쭉 살펴보자. 그러면 고론족들이 감옥에 갇혀 공포에 떨고 있는 모습을 발견할 수 있을 것이다. 우선 제단으로 올라간 후 좌측에 있는 방으로 가 보자. 그곳에 가면 다루니아를 만날 수 있을 것이다. 그리고 이 방에서 한 사람의 고론족을 구하게 되면 열쇠를 얻을 수 있다.

다루니아 : 거기 누구야? 링크? 오! 링크군, 간만에 만난 탓인가, 많이 자란 것 같아. 링크 어쩌면 좋아. 가논드로프 녀석이 태고의 사룡인 발바지아를 소생시켜 버렸어! 게다가 타 부족의 본보기로 우리 동료들을 사룡의 먹이로 하려고 해…. 젠장! 사룡이 여기에서 나가버린다면 하이랄은 불에 다 타버리고 말아! 나는 사룡을 봉인하기 위해 가야만 해! 하지만 전설의 햄머가 없어서 어쩌지? 링크, 너는 형제들을 구해주게나! 난 사룡을 봉인할 테니. 부탁하네 링크!

고론족을 구하면 힌트를 준다

용암에 주의

여기는 폭탄으로 폭파

여기서는 시간의 노래를 부르자

아이템 도둑놈

고론족을 구하면 게임의 진행에 관한 힌트를 준다(중요한 힌트들이 대부분이므로 참고해 두자. 내용은 게임을 진행하는 과정들이니 게임을 진행하며 설명하도록 하겠다). 그리고 고론족은 반드시 구해야만 된다. 고론족이 있는 감옥에는 100% 작은 열쇠 등의 던전 진행 아이템이 있으므로 반드시 구해야만 게임 진행이 가능해진다. 다음에는 건너편의 방으로 가 보자. 여기서는 다리가 있고 밑에는 용암이 흐르는데 용암에 닿으면 대미지를 입으므로 주의하자. 그리고 밟으면 가라앉는 블록도 있으니 주의하자. 적들은 주로 날아다니는 적들이므로 활로 대응하는 편이 낫다. 여기는 연결되는 방들이 아주 많은데 하나씩 탐색해 보자. 그리고 색깔이 다른 색의 벽이 있는데 이 벽은 폭탄으로 폭파시킬 수 있다(안에는 고론족과 열쇠가 있다). 그리고 전에 훅샷을 얻을 때와 동일한 요령으로 푸른색 블록은 시간의 노래를 불러서 해결하도록 하자. 안에 들어가면 아이템을 훔치는 녀석이 있는데 이 녀석에게 먹히면 아이템은 강탈당하게 된다. 그러나 죽이면 찾을 수 있으므로 걱정 말자. 이 지역을 쭉 돌아다니면서 열쇠를 얻고 고론족을 구하도록 하자.

철망을 오른 후

블록을 밀고 올라타자

여기선 우선 철망을 타고 올라가야 된다. 그런 후 블록을 밀어서 떨어뜨리면 불기둥의 압력에 의해 블록이 상하로 이동하는데 이 블록 위에 타고 올라가면 상층으로 올라갈 수 있다(단, 그 전에 철망 위에 있는 몬스터들을 모두 죽여야 한다).

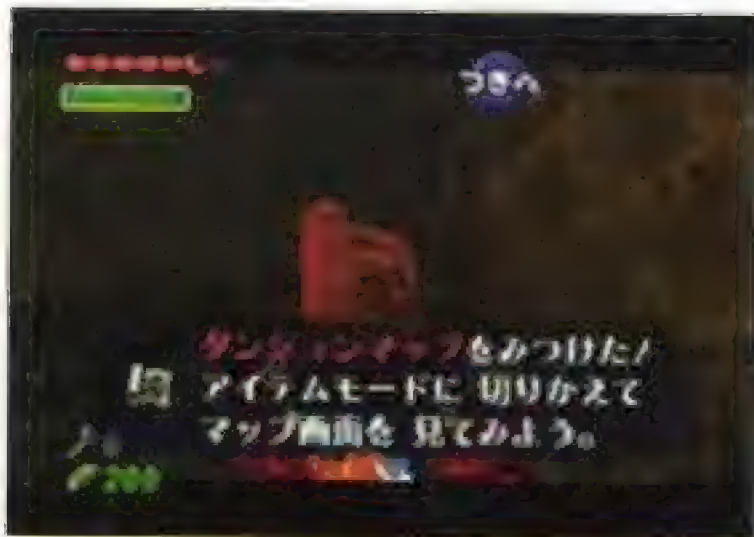
이 적은 빨리 죽여야만 한다

이 스위치는 활로 쏘자

이 철망으로 올라가자

새롭게 나타나는 적이 있는데 이 적은 빨리 죽이지 않으면 부활하므로 재빨리 검으로 승부하자. 우선 블록을 밀어 떨어뜨린 후 밑에 안면그림이 있는 곳까지 밀자. 그러면 블록에 올라타는 것이 가능해지고 건너편에 있는 철망이 있는 곳까지 올라갈 수 있다. 계단이 3단계가 있는데 1~2 사이는 못 올라가지만 2~3은 올라갈 수 있다. 그러므로 2층에서 활로 스위치를 쏜 후 재빨리 최상층의 철망으로 올라가도록 하자. 스위치를 눌러도 불이 꺼져있는 시간은 짧기 때문에 행동을 빨리 해야만 한다.

돌들에 주의

여기는 활로 해결!

지도를 얻자

밑바닥의 불에 주의!

여기는 돌들이 굴러다니기 때문에 진행이 아주 불편하다. 길이 없는 것 같이 보이지만 벽들을 잘 살펴보면 문이 있을 것이다. 이 문으로 들어가 고론족을 구하자(Z버튼 주목 시점을 잘 활용하자). 그리고 활로 쏘면 스위치가 열리는 곳이 있는데 여기서 지도를 얻을 수 있다. 하지만 이곳의 길은 아주 좁은데다가 떨어지면 1층 시작지점으로 되돌아가므로 주의해서 길을 건너야 한다. 그리고 철망이 있고 밑바닥에서 불이 올라오는 지역이 있는데 불에 닿으면 용암으로 떨어질 경우도 있으니 잘 살펴보면서 진행하자. 여기서는 잠긴 문과 안 잠긴 문이 있는데, 우선 안 잠긴 문으로 가 보자.

점프를 잘 해야만 된다

폭파!

전에 바위가 굴러다니던 장소의 위층이다. 스위치가 하나 있는데 적들을 주의하면서(가능하면 활로 제거하자) 점프하자. 그러면 고론족을 구할 수 있게 된다. 여기서 가운데 틈새가 있는 곳은 폭탄으로 터트리도록 하자. 역시 안으로 들어가면 고론족을 구할 수 있고 동시에 새로운 지역으로 갈 수 있게 된다(열쇠를 얻었으니 후훗). 전에 철관구이가 이루어졌던 곳의 문을 열자.

고론족의 명물이 있어야 될텐데…

가짜 문

스위치를 밟자

폭탄으로 해결

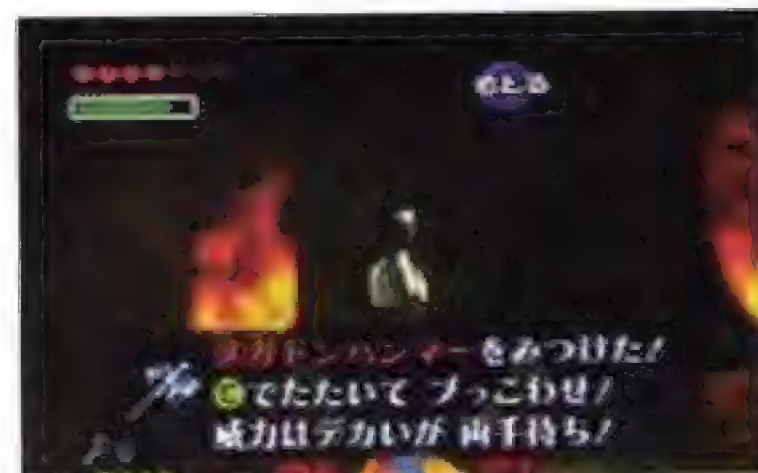
이 지역은 대단히 넓은데다가 불길을 내뿜는 트랩이 많아 진행이 까다롭다. 불길은 가까이 가면 일어나므로 천천히 진행을 시도하면 불길을 피해 갈 수 있을 것이다. 그리고 가짜 문도 있으니 주의하자(단, 폭탄으로 파괴가능). 전에 얻은 열쇠를 이용해서 우선 잠긴 문으로 가 보자. 그럼 스위치가 있는 지역이 나오는데 이 스위치를 누르면 진행을 막는 불길을 제거할 수 있다. 그러나 일정시간이 지나면 다시 불길이 되살아나므로 재빨리 지나가자. 통과를 하면 석상과 문이 있는데 이 문은 가짜이므로 폭탄을 써 파괴한 후 진행하자.

중간 보스!

폭탄으로 불길을 벗긴 후

역시 검으로 승부!!

중간 보스의 등장이다. 패턴은 2가지. 하나는 불꽃 분실이거나 불꽃을 날려 공격하는 것과 다른 하나는 대시를 하면서 육탄돌격을 한다. 불꽃 공격은 방패로 막을 수 있으므로 막기만 하자. 그리고 대시 공격일 때는 한가지 공격 이외에는 무적이 된다. 벽에 붙으면 쉽게 피할 수 있다. 해결 방법은 단 하나! 적이 대시 공격을 해 올 때 타이밍을 맞추어 폭탄을 터트리면 된다(적이 올 지점에 미리 폭탄을 배치해 놓는 것이 좋다). 그러면 적은 본체를 드러내고 이때 검으로 승부를 내자. 적은 빠르게 도망가는데 우선 록온을 한 후 적이 도망가는 반대편으로 달려가 찌르기 등의 빠른 공격으로 승부를 내자. 멍하니 있으면 적은 다시 불꽃의 옷을 입고 부활하게 된다. 기회가 있을 때 최대한으로 대미지를 주자(적은 적-보-청의 순서로 변하는데 이것을 보면 적이 입은 대미지를 확인할 수 있다). 보스를 물리쳤으면 불이 나 있던 기둥으로 올라가 보자. 그러면 다른 지역으로 갈 수 있을 것이다.

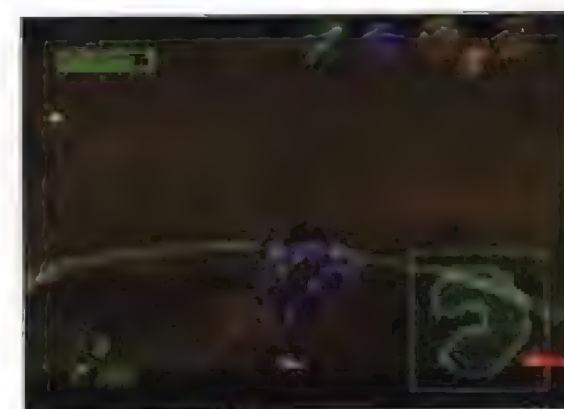
폭탄을 떨어뜨려 스위치를 누르자

메가톤 햄머를 얻었다!!!

햄머를 사용하자

여기도 \햄머를 쓰자

여기에 있는 스위치는, 철망을 타고 올라간 후 스위치가 있는 곳에 폭탄을 떨어뜨리자. 그러면 스위치가 열린 시간 내에 철망을 타고 올라갈 수 있을 것이다. 다음 지역은 스위치가 있고 보물상자가 불로 보호되어 있는 곳이다. 스위치를 누르면 불이 제거되지만 역시 제한시간이 있다. 제한시간 내에 빨리 보물상자를 얻자(중앙 통로를 이용하는데, 떨어지면 짜증나므로 Z버튼 주목을 잘 활용해서 빨리 얻자). 이 보물상자 안에는 메가톤 햄머가 있고, 햄머를 얻었으면 이 던전은 클리어한 것이나 다름없다. 바닥에 있는 인면상(?)에 햄머를 사용해 보자(이제 모든 인면상을 햄머로 쳐보자). 그리고 중간에 나오는 석상(문들을 막고 있다)도 햄머로 제거가 가능하다.

상자를 이용해 스위치를 누르자

여기도 햄머로

단단한 스위치는 햄머로 누르자

시간의 노래를 부르자

다음, 역시 인면상을 햄머로 친 후 상자를 들고 내려가자. 그런 후 전에 자부자부 던전에서 했던 방식과 동일하게 스위치를 누르면(스위치를 누른 후 상자를 놓자) 길이 열릴 것이다. 그리고 이곳에 있는 모든 인면상을 햄머로 치자(이것을 해 두어야만 나중에 보스에게 갈 수 있다). 그리고 단단한 스위치가 있는데 이 스위치를 햄머로 치자. 그러면 역시 문이 열릴 것이다. 이 문으로 가면 푸른색 블록이 있는데, 이것은 시간의 노래를 불러서 해결하자.

GUIDE

메가톤 햄머

어른이 된 링크만 쓸 수 있는 아이템. 던전의 트랩을 쫓거나, 적을 공격할 때 쓰인다. 그리고 폭탄으로 제거되지 않는 바위도 이 햄머로는 부술 수 있고, 필드에서 숨겨진 아이템을 찾는데도 활용될 수 있다.

블록 제거 2탄

적을 전멸시키자

전과 같은 방법으로

1층 시작 지점으로 간 후 블록을 망치로 치고 방으로 들어가자. 이 방은 적을 전멸시켜야만 진행 할 수 있다. 그러면 중간 보스가 재등장하는데 전과 동일하므로 설명은 생략한다. 보스를 물리치면 보스의 키를 얻을 수 있다. 자! 전에 다루니아와 만났던 장소로 가서 보스를 상대하도록 하자 (전에 인면상을 쳐 두어서 길이 생겼을 것이다).

BOSS

작렬혈거룡 발바지아

멋지다

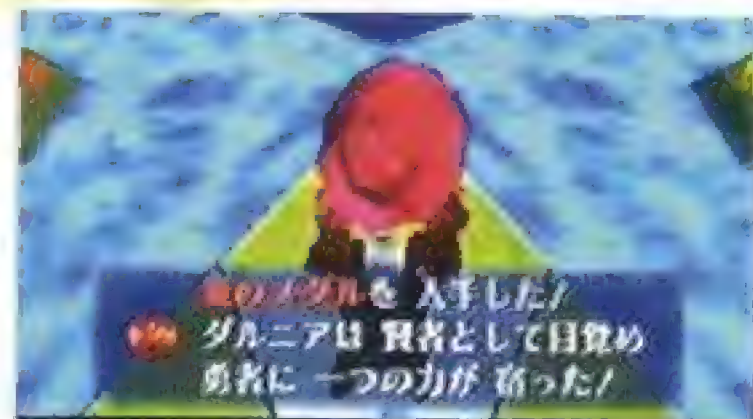
이때를 노려서

지지!

불 공격은 안쪽으로

가장 주의해야 될 암석 공격

연출이 멋진 보스. 우선 무기는 메가톤 햄머이외에는 통하지 않으므로 다른 무기는 무시하자. 보스는 3가지 패턴의 공격을 하는데, 우선 지면으로 올라온 뒤 촉수와 수염으로 공격을 한다. 그리고 공중으로 비상한 후 장기인 화염 공격을 하거나 육탄 공격, 그리고 하늘로 올라간 후 암석 공격을 한다. 공략법은 적이 촉수 공격을 하여 머리만 내밀었을 때 재빨리 적의 머리를 햄머로 치자. 그러면 적은 잠시 기절하는데 이때 재빨리 적의 머리를 햄머로 다시 한 번 쳐주자. 단, 적이 비상시에는 공격이 불가능하다는 것을 알아두고, 화염 공격은 반드시 용의 안쪽으로 대시하면서 피하라는 것과(대미지가 크므로 주의!) 육탄 공격은 달리면서 피하고, 마지막으로 가장 주의해야 될 암석 공격은 원을 그리면서 도망가도록 하자(암석에 맞으면 대미지가 크다!). 장기전도 각오해야 되는 보스이므로 약은 필수로 챙겨두자.

현자의 사이

불꽃의 메달을 받자

다루니아 : 고마워 형제! 일족을 대표해서 예를 올리지! 역시 당신은 사나이 중의 사나이야! 허나 다루니아님이 불꽃의 현자라나…, 좀 웃기지 않나 형제! 하지만 이것도 운명이라네. 내가 여기서 봉인함으로서 당신에게 도움이 되었다면 그것만으로도 즐겁네! 형제, 이것을 받아 주게! 불꽃의 정령과 나의 우정을 담은 메달이라네! 잊지 말게, 자네와 나는 진정한 형제라는 것을….

조라 마을

왕도 얼어붙었다

데인의 화염을 사용

조라 마을의 냉기가 이상하다는 나비의 말을 들은 후 조라 마을로 출발이다. 조라 마을 역시 전과 마찬가지로 사람이 아무도 없고 온통 얼어붙어 있는 얼음 천지뿐이다. 게다가 조라 왕도 얼어붙은 것 같다. 우선 조라 왕이 있는 장소를 잘 보면 주변에 횃불이 2개 있는데 둘 다 불이 꺼져 있을 것이다. 이 것을 마법인 데인의 화염을 이용해 둘 다 불을 붙여보자.

얼음의 동굴

여기로 가자

얼음의 동굴

전에 자부자부 던전이 있었던 곳으로 가 보자. 전에는 못 갔던 지역을 이제는 얼음을 타고 갈 수 있는 곳이 있다. 그러면 얼음의 동굴이라는 새로운 지역으로 갈 수 있을 것이다.

트랩에 주의

수정을 얻자

이 동굴은 바닥이 얼음으로 되어 있어 진행이 조금 불편하다. 게다가 트랩들도 많고 적들도 얼어붙게 하는 공격을 해서 조금은 성가시다. 고드름들은 검으로 처리하고, 중간에 수정이 있는 곳이 있는데 모든 수정을 얻어야만 길이 열린다.

불을 병으로 뜬 뒤

불을 이용해 얼음을 녹이자

길을 열자

중간에 푸른색 불꽃이 나오는 지역이 있는데, 이 불은 빈 병으로 퍼담을 수 있다(불을 퍼담다니…). 이 불은 붉은색으로 얼어 있는 물체를 녹일 수 있다. 그리고 얼어있는 지역을 녹일 수도 있다. 이 불을 이용해 아이템을 얻고 길을 열도록 하자(프로펠러형의 얼음이 있는 곳의 측면 길도 녹일 수 있다).

잘 밀어보자

역시 수정을 다 얻어야만 한다

이곳에서는 블록을 잘 옮겨서 수정을 모두 얻어야만 길이 열린다. 역시 푸른색 불을 사용해야만 하는 곳이 있고, 블록은 한 번 밀면 미끄러져서 끝까지 간다는 것과 주변에 있는 기둥들(블록을 세우게 한다)만 잘 이용하며 클리어 할 수 있다. 그리고 바깥으로 나갈 때 반드시 푸른색 불꽃을 하나 이상 챙겨두고 나가자.

허약한 보스

시크에게 물의 세레나데를 배우자

늑대형의 보스(?)가 나오는데 움직임이 대단히 빠르지만 그냥 가드 후 공격만 잘 하면 쉽게 이길 수 있다. 이기면 헤비 부츠를 얻을 수 있다.

시크 : 다시 만났구나 링크…. 조라족을 만나러 왔다면 헛걸음이야. 조라족은 한사람도 남김없이 깊은 얼음 아래에 있어. 조라의 공주는 어떻게 해서 겨우 구출할 수 있었지만 그 공주도…'[물의 신전]에 가요'라는 말만 남기고 가 버렸어. 이 얼음들은 사악한 저주에 의한 것. 얼음 신전의 마물이야말로 그 저주의 근원. 근원을 제거하지 않으면 저주는 풀리지 않아, 그녀는 조라족을 구하기 위해 위험을 무릅쓰면서도 신전으로 갔지. 시간은 흐르고 사람도 움직이지. 그것은 물이 흐르는 것과 비슷해 결코 멈추지 않아. 어린 마음은 키가 높은 큰 뜻으로, 어린 사랑은 깊은 자애로, 흐르는 수면과 같이 성정하는 거울…. 그 모습을 바라보기 위해서는 물의 세레나데를 듣는 것이 좋아.

GUIDE

헤비 부츠

이것을 신으면 몸이 극도로 무거워져 점프와 대시가 불가능해진다. 그 대신 물 속에서의 활동이 가능해지게 된다. 수중 전용 아이템

물의 신전

조라복을 얻자

여기를 훅 샷으로 쏘자

물의 신전
3층
훅 샷
BOSS
컴파스
맵
석판3
석판 1
1층
하이리아 호수
회복하트 × 2
회복하트 × 2
2층
열쇠
보스방의 열쇠
열쇠
석판 2
열쇠
열쇠
열쇠
지하1층

전에 미리 챙겨두었던 푸른색 불꽃으로 얼어붙었던 조라의 왕을 구할 수 있다. 왕은 감사의 표시와 일족들과 공주를 구해달라는 부탁을 하면서 조라의 옷을 준다. 이 옷이 있어야만 물의 신전으로 들어 갈 수 있다(물 속에서도 숨을 쉴 수 있다). 그리고는 물의 미뉴엣을 불러 하이리아 호수로 가자. 호수로 가면 물로 된 지역이 있는데 여기를 헤비 부츠를 신고 내려가 보자. 그러면 신전의 입구는 보이지만 그 입구는 막혀 있다. 입구 위에 녹색 물체가 있는데 이것을 훅 샷으로 쏴 보자. 길이 열린다.

여기가 물의 신전

블록을 옮기자

물의 신전은 말 그대로 물 천지다. 조라복과 헤비 부츠는 필수이다. 그리고 물 속에서 상승과 하강을 알아두어야 하는데, 물 속에서 하강하려면 헤비 부츠를 신으면 하강한다. 그 반대로 수면 위나 아님 상승하고 싶으면 노멀 부츠를 신으면 된다. 그리고 물 속에서의 무기는 훅 샷을 쓸 수 있으며, 그것도 헤비 부츠를 신고 지면에 안착한 상태에만 가능하다. 현재 갈 수 있는 1층 근처의 통로로 가보면 붉은색 블록이 있을 것이다. 여기서 이 블록을 끌어당겨 두자(아주 나중에 쓸 일이 있을 것이다). 그리고 훅 샷을 통해 이동할 수 있는 장소가 많다.

컴파스를 얻자

여기가 물의 신전

여기로 올라가자

우선 가시가 나 있는 통로로 가자. 그곳을 훅 샷을 이용해 진행해 가다 보면 스위치와 보물상자가 있을 것이다. 검으로 치고 달려가기에는 시간이 촉박하므로 활로 스위치를 누르자. 그러면 컴파스를 얻을 수 있다.

루트 공주 : 어머, 당신은 설마 링크? 링크 맞지. 나야, 나. 당신의 피앙세… 조라의 공주, 루트야! 7년 전에 둘만의 약속 모두 기억하고 있어. 7년 동안 한번도 보이지 않다니, 당신도 너무 하는군…. 하지만 지금은 우리가 사랑 타령을 하고 있을 때가 아니야. 너도 봤지? 얼어붙은 조라 마을을…. 나만 시크라는 사람에 의해 이렇게 구조되었지만 아버지도, 조라 사람들도…, 아직…. 나는 모두를 구하고 싶어. 꼭 조라 마을을 구하고 싶어! 링크 도와주는 거지. 너의 아내가 될 나의 부탁이라고! 링크 우리 힘을 합쳐 신전의 마물을 쓰러뜨리자. 알았지! 이 신전에는 물의 높이를 바꾸는 장소가 3군데 있어. 그것을 잘 사용해야만 돼!

헤비 부츠를 신고 맨 아래층으로 내려가 본 후 주변을 잘 살펴보도록 하자. 수중의 적은 모은 후 훅 샷으로 처치하자. 그러면 루트 공주를 만날 수 있다. 공주가 말한 힌트를 잘 염두해 두도록!! 공주를 만난 장소에서 노멀 부츠를 신고 위로 올라가도록 하자. 그러면 길이 나올 것이다.

컴파스를 얻자

올라가면 트라이포스 문양이 새겨진 장소가 나오는데 이 문양 앞에서 젤다의 자수곡을 불러보자. 그러면 물이 '쫙' 하고 빠질 것이다(여기가 루트 공주가 말한 물의 수위를 조절하는 곳 중의 한군데다. 이곳의 문양은 물을 내리는 역할을 한다). 그리고 이후 성게 모양의 적이 등장하는데 가시를 넣었을 때 공격하자. 그러면 지도를 얻을 수 있을 것이다. 그 후 물이 빠졌으니 최하층을 쭉 탐색해 보자.

여기를 폭탄으로 터뜨리자

짜증나는 적이다. 주의! 주의!

바닥이 구겨진 곳이 있는데 이곳을 폭탄으로 터뜨리면 길이 나온다. 그리고 중간에는 조개 모양의 적이 나오는데, 이 녀석은 입을 벌릴 때만 공격이 가능하다. 그러나 너무나 잽싸기 때문에 가까이 접근해야만 입을 벌리므로 꽤 성가신 적이다. 그리고 스위치가 나오는데 누른 후 훅 샷을 이용해서 진행하도록 하자. 하지만 더 이상의 진행은 불가능하므로 다른 곳으로 가 보자.

블록을 밀자

물을 타고 건너자

스위치를 누른 후 훅 샷으로

최하층에 블록이 있는 장소가 있는데, 물이 빠져서 블록을 밀 수 있다. 블록을 끝까지 다 밀면 새로운 장소로 갈 수 있다. 여기서는 스위치를 누르면 물기둥이 솟아오르는데 이 물기둥을 타고 건너자(단, 적이 있으므로 주의하자). 다음 장소로는 물의 회전이 이루어지는 장소. 우선 헤비 부츠를 신고 훅 샷을 써서 물이 나오는 입구 부근에 있는 스위치를 누르자. 그런 후 재빨리 노멀 부츠로 갈아 신고 출입구에 진입한 후 다시 헤비 부츠로 바꾸어 훅 샷을 쓰면 통과 할 수

있다(단, 중간에 조개 모양의 적이 나오는데 무시하고 그냥 지나가자).

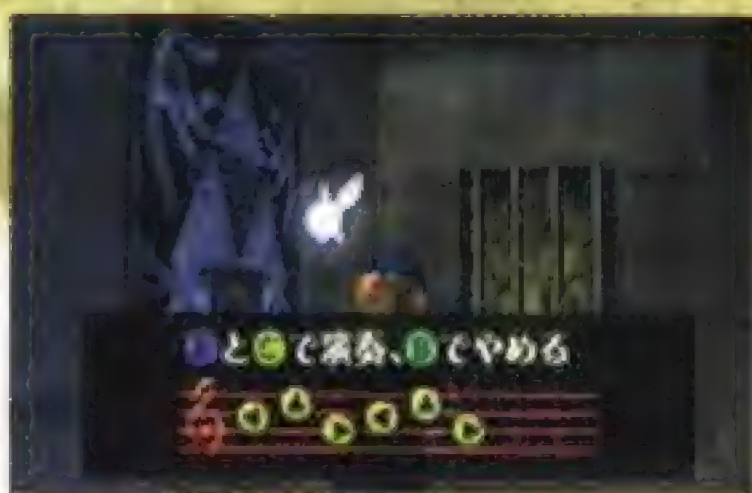
불화살로 불을 붙이자

열쇠를 얻자

루트 공주와 만났던 장소로 다시 가 보자. 여기서는 2개의 불을 붙여야 되는데, 물이 빠져서 활을 사용할 수 있으므로 숲의 신전에서 스위치를 눌렀던 방법과 동일하게 불화살을 만들어 양 촛대에 불을 붙이자. 진행하면 적을 전멸시킨 후 열쇠를 얻도록 하자.

훅 샷을 쓰자

젤다의 자수곡을 부르자

스위치는 활로

3번째 장소

열쇠를 얻었으면 중앙의 문을 열자. 중앙의 문을 연 뒤 훅 샷을 써서 위로 올라가자. 그러면 전과 같이 트라이포스가 새겨진 문양이 나오는데 여기서 전과 같이 젤다의 자수곡을 부르자. 그러면 다시 물이 차 오를 것이다(2번째 장소). 자! 이제 2층을 탐험해 보자. 물기둥과 스위치가 있는 곳이 또 나오는데 우선 물기둥에 올라간 후 스위치를 활로 쏘도록 하자. 그러면 위로 올라갈 수 있게 되고 그곳에는 또 다른 트라이포스 마크가 있다(수위 조절의 마지막 장소). 단, 수위조절은 1단계-2단계-3단계의 순서로만 가능하다. 역순은 불가능함.

여기로 내려가자

적을 전멸시키자

수위를 조절해서(2층까지만 올림) 루트 공주와 만났던 곳의 바로 위층으로 가 보자(처음에 물을 통해 간 것은 3층이었음). 그곳에 가면 벽에 금이 가 있는 곳이 있는데 그곳은 폭탄으로 길을 열 수 있게 되어 있다. 그곳에서 작은 열쇠를 얻을 수 있다. 그리고 중앙의 통로들은 방을 나서면 문이 잠기는데 주변의 횃불을 이용해 불화살로 다시 열 수 있다. 그리고 물을 2층까지 올린 후 중앙 통로로 들어간 후 쭉 내려가 보자. 전에 있던 발판이 물 때문에 없어지고 그곳으로 내려갈 수 있을 것이다(물의 신전에서 가장 어려운 트릭이다). 그곳에 가면 스위치가 있고, 그 스위치를 누르면 적이 엄청나게 쏟아져 나온다. 그러므로 원거리에서 스위치를 누르고 나오는 적은 훅 샷으로 하나하나 차근차근히 없애자. 적을 전멸시키면 길이 열린다. 그러면 작은 열쇠를 하나 더 얻을 수 있을 것이다.

여기는 훅 샷으로

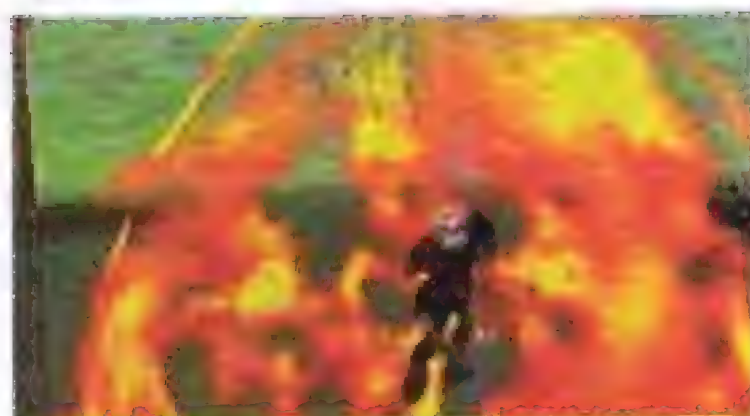
훅 샷으로 올라간 뒤

석상에 올라타자

다시 물을 최상층까지 올린 후 열쇠로 잠긴 문을 열자. 물과 블록이 떠다니는데 이곳은 훅 샷으로 쉽게 지나갈 수 있다. 이곳을 지나면 또 하나의 트릭이 나온다. 우선 방해가 되는 적들을 활로 다 제거하도록 하자. 그런 후 헤비 부츠를 신고 사진에 나온 장소를 참고해서 훅 샷을 쏘자. 그런 후 석상을 타고 넘어 간 뒤 스위치를 누르자. 그러면 훅 샷을 이용해 건너편으로 이동이 가능할 것이다. 이동 후에는 다시 스위치를 눌러서 석상

위에 올라타자. 그 후 다시 스위치를 누르면 성공!!

중간 보스 다크 링크!

강하다!

마법으로 손쉽게

롱 훅 샷을 얻었다

중간 보스로 다크 링크가 나온다. 이 녀석은 링크와 동일한 기술을 사용하는데 움직임도 장난이 아닐뿐더러 공, 방, 회피가 거의 완벽하다. 게다가 특별한 약점도 없다. 클리어 하는 방법은 2가지. 하나는 노가다. 우선 록온을 한 뒤 계속 공격하자. 그러다가 운이 좋으면 20번 중에 한번 꼴로 맞는다. 거리를 떨어지게 한 후 공격하면 좀 더 확률이 높다. 쉽게 클리어 하려면 공격 마법인 데인의 화염을 난사하자. 이 녀석은 마법은 가드하지 못하므로 노미스로도 클리어할 수 있다(단, 마법 약이 필요). 보스를 클리어 하면 훅 샷의 강화판인 롱 훅 샷을 얻을 수 있다. 이 던전은 거의 클리어 한 거나 다름없다.

GUIDE

롱 훅 샷

훅 샷의 강화판으로 길이가 2배다. 따라서 아주 먼 거리에 있는 장소도 이동이 가능해진다. 필드 상에도 그런 장소가 많이 있으므로 활용해 보자(예를 들면 고론 시티의 불꽃이라든지, 데스 마운틴의 정상, 등등).

시간의 노래를 부르자

소용돌이를 피해 가자

스위치는 활로

시간의 노래로 블록을 제거한 후 진행하자. 계곡이 나오는데 소용돌이를 피하면서 진행하자(헤비 부츠는 안됨). 만약 소용돌이에 빠지면 HP가 소모될 뿐만 아니라 다시 시작해야 된다. 끝까지 다 진행하면 작은 열쇠를 얻을 수 있다. 단, 그 전에의 문은 활로 열자. 다음으로 수위를 2층까지만 올린 후 스위치를 활로 누르자. 그런 후 제자리에서 롱 훅 샷을 쓰면 지나갈 수 있다. 안에 들어가면 전에 나왔던 블록이 나오는데 이 블록을 밀자. 그러면 작은 열쇠를 하나 더 얻게 될 것이다.

롱 훅 샷이면 OK

트랩에 주의하면서 진행

벽을 폭탄으로 폭파!

전에는 길이가 짧아 건너가지 못했던 가시밭을 이젠 롱 훅 샷이 있어 지나갈 수 있을 것이다. 다음은 적들과 소용돌이, 그리고 돌의 3중 트랩이 나오는데 타이밍을 잘 계산해서 건너편으로 가자. 그 다음에는 또 다른 트릭이 나온다. 우선 물 속의 적을 훅 샷으로 전멸시킨 후, 측면의 벽을 잘 보면 금이 가 있어 폭탄으로 제거가

훅 샷으로 가자

이런건 왜 만들었는지 원!

가능하다. 그리고 반대편 쪽 벽도 마찬가지로 폭파가 가능하다(주변의 모양과 벽이 좀 틀리다). 그런 후 블록을 밀어서 스위치를 누르자. 다음 장소는 물기둥을 이용해 점프를 하면 쉽게 지나갈 수 있다(단, 스위치의 제한 시간에는 주의하자). 이곳을 지난 후 왼쪽으로 가면 보스의 열쇠를 얻을 수 있다.

다음 수위를 최고까지 올린 후 롱 훅 샷을 이용해서 보스가 있는 곳으로 가자. 톱니바퀴가 방해하는 데다가 바닥까지 미끄러워서 좀 짜증이 난다. 여하튼 여기만 지나면 보스다!

BOSS

수첩핵세포 모파

핵이 약점!

완전 떡 된다

훅 샷을 쓴 후

검으로 일격!

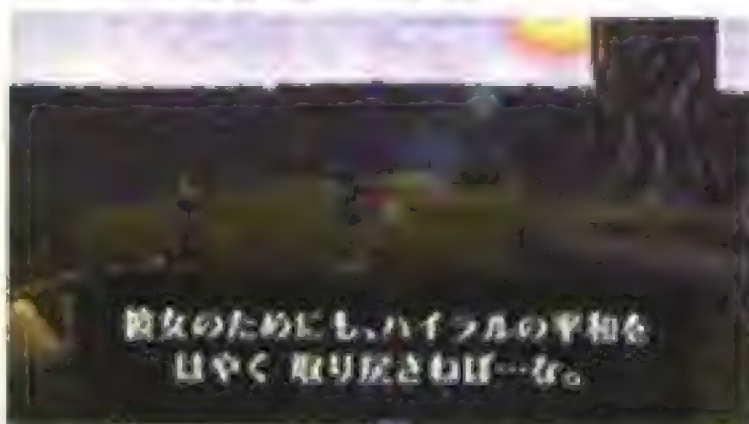
물 속으로 도망 쳐도 됨

짜증나는 보스. 공격 패턴은 링크가 물 속에 있으면 직접 육탄 공격을 하고, 물 밖에 있으면 소용돌이로 이상한 촉수를 만들어 공격한다. 촉수 공격은 정말로 치명적이므로 원을 그리면서 반드시 피해야 한다(게다가 이걸 맞으면 기분도 나빠진다). 공략 방법은 단 하나. 우선 훅 샷을 써서 물 속에서 나다니는 핵을 맞춘다. 그러면 핵이 링크로 끌려오게 되는데 이때 검으로 승부를 내자. 그러나 적이 워낙 빨라서 록온을 하고 훅 샷을 쏴도 잘 안 맞을 것이다. 그리고 물 속에서는 공격이 불가능하므로 적의 공격을 피할 때(촉수 공격)외에는 4각의 모서리에서 공격을 하자. 그리고 공격시 주변에 박혀 있는 가시에도 신경쓰자. 장기전이 되므로 약은 반드시 챙겨 가지고 가자. 짜증나는 보스

현자의 사이

여기를 폭탄으로 터뜨리지

루트 공주도 현자?

루토 : 링크, 확실히 피앙세로서 내가 선택했던 적이 있지. 그리고 조라의 마을과 사람도 원래대로 되돌려 주었어. 그럼, 그 보답으로 '내 영원한 사랑을 받아!' 라고 말하고 싶었던 적이 있지만 그것은 지금에 나에게는 불가능한 바램일 뿐. 나는 물의 현자로서 물의 신전을 지키지 않으면 안돼. 그리고 당신 '젤다'라는 공주를 찾고 있지? 나에게는 숨길 수 없다고 후훗. 젤다 공주는 살아 있어! 나는 알 수 있어. 그럼, 당신의 활약을 믿고 이 메달을 줄게! 잘 받아!

시크가 또

내일을 향해 쏴라!

물의 화살을 얻지

시크 : 호수의 물에서 마의 힘이 사라지고 있어. 링크 해냈군. 루트 공주가 나에게 감사를? 그런가, 그녀를 위해서라도 하이랄의 평화를 빨리 찾아야만 돼. 자, 보아라 링크. 자네와 루트 공주의 힘으로 마물을 물리쳤어. 호수는 다시 푸른 물로 가득 차고 모든 것이 점점 본래의 모습을 되찾아가고 있어.

그리고 이벤트 후 떠오르는 태양을 향해 활을 쏴 보자. 그러면 불꽃의 화살을 얻을 수 있을 것이다(MP 소모).

● MP를 2배로 ●

데스 마운틴 화구에 보면 바위 2개로 막힌 동굴이 있을 것이다(입구 위쪽). 이 바위를 햄머로 깨고 들어가 보면 MP를 2배로 해주는 요정을 만날 수 있다.

카카리코 마을

다음은 카카리코 마을로 다시 가보자. 그러면 불타고 있는 카카리코 마을을 볼 수 있게 되고 사악한 기운이 올라가는 것도 볼 수 있다. 하지만 시크가 그 사악한 기운에 부상을 당하게 되고 링크마저 그 사악한 기운에 당하고 만다. 그러나 이 이벤트 후 시크는 링크에게 어둠의 녹턴을 배우게 된다.

우물아래

다시 어린 시절로 돌아가 보자. 그리고 풍차를 돌리고 있는 방으로 다시 간 후 전에 배웠던 바람의 노래를 불러 보자. 그러면 우물 안에 있는 물이 빠지면서 우물 안에 새로 생긴 던전으로 들어갈 수 있게 된다.

여기서 쥐폭탄을 얻을 수 있다

수로로 달리지

미니게임의 상품으로도 얻을 수 있는 쥐폭탄을 얻을 수 있다. 사진에 있는 장소를 폭탄으로 터뜨리면 쥐폭탄을 얻을 수 있는데, 여기는 지형이 이상하기 때문에 안 보이는 길이 있다거나 아니면 그냥 떨어져 버리는 구멍이 있으니 조심조심. 대단히 난감한 곳! 우선 안전한 길인 수로를 통해 진행하자. 바닥에 트라이포스 마크가 새겨진 곳이 있는데 여기서 젤다의 자수곡을 불면 물이 빠지게 된다. 이젠 물이 빠진 곳을 진행해 보자.

이 적을 물리지자!

그러면 4개의 촉수와 몬스터가 나타나는 방이 있을 것이다. 이 방에서 몬스터를 물리치면(몬스터의 약점은 머리) 진실의 안경을 얻을 수 있다. 이 안경을 얻으면 이 던전의 목적은 끝난 것이라 할 수 있다. 하지만 더 탐험을 원한다면 이 안경을 사용해서 진행해 보자. 클리어 못한다해도 별 상관없다.

GUIDE

진실의 안경

이 안경은 MP를 약간 소모하면서 숨겨진 벽이나 구멍 그리고 [illegible] 등을 판명시키는 아이템이다. 이후에 진행할 어둠의 던전에서는 필수 불가결한 아이템이라 할 수 있다.

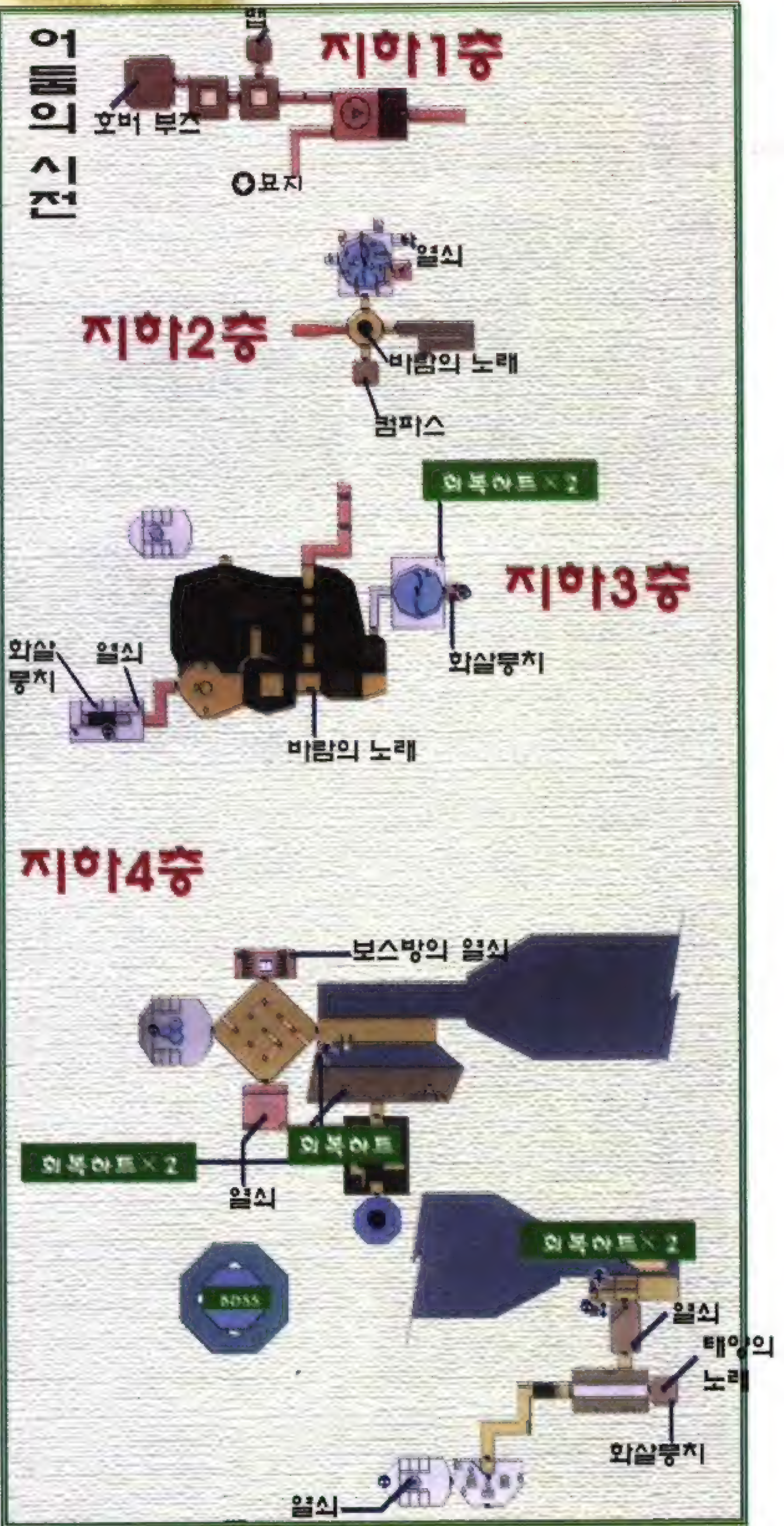
어둠의 신전

어둠의 신전

지하1층
맵
호버 부츠
묘지

지하2층
열쇠
바람의 노래
컴퍼스

지하3층
회복하트×2
화살뭉치
열쇠
화살뭉치
바람의 노래

지하4층
보스방의 열쇠
회복하트
회복하트×2
열쇠
회복하트×2
열쇠
태양의 노래
화살뭉치
열쇠
BOSS

진실의 안경을 사용하자

이 적을 물리치면 호버 부츠를 얻는다

어둠의 신전으로 들어가기 전에 어둠의 신전 입구의 중앙 판자에서 데인의 불을 사용해야 된다(즉, 한 큐에 모든 불을 붙여야 한다는 말씀). 그리고 여기에선 기본적으로 진실의 안경을 사용하면서 진행해야만 한다. 따라서 진실의 안경을 항상 구비해 두고, 그 안경을 통해 길을 찾고 탐색해야만 한다. 게다가 적을 전멸시켜야만 진행이 가능한 곳들도 있으니 진실의 안경을 유효 적절히 사용해 진행해 나가자. 그리고 전에 진실의 안경을 얻었을 때와 같은 적이 나오는데 이 적을 없애면 호버 부츠를 얻을 수 있다.

해골이 있는 방향으로 옮기자

회전 낫은 주의!

진실의 안경을 사용하면 해골이 있는 곳이 보일 것이다. 이 해골이 있는 곳으로 벽을 밀면 길이 열릴 것이다. 이 길은 호버 부츠로 건너가자. 다음 연이어 나오는 언데드 몬스터들을 전멸시켜 컴파스를 얻자(언데드를 상대할 때에는 태양의 노래가 중요하다). 그리고 회전 낫이 있는 곳에서는 대미지를 주의하며 진행하자. 다음은 해골이 떨어지고 길로틴이 있는 곳으로 가 보자.

길로틴에 주의길로틴에 주의

블록으로 막자

이제는 넓고 길로틴이 많은 장소로 오게 되는데, 이곳에서는 우선 하늘에서 떨어지는 손을 먼저 제거하자(이 적에게 잡히면 처음으로 되돌아가 버린다. 숲의 신전에도 있었던 적이다). 다음 길로틴을 넘어간 후 상하로 움직이는 블록에 올라타자. 그러면 톱니바퀴와 수정이 나오는 곳이 있는데, 우선 수정을 다 먹은 후 거리를 두고 떨어져서 폭탄 쥐로 아이빔을 쏘는 녀석을 제거하자. 그러면 수정을 얻을 수 있을 것이다. 수정을 다 얻으면 길이 열릴 것이다. 이 길을 들어가면 압사트랩이 있다. 우선 진실의 안경으로 숨어 있는 블록을 찾은 후 블록을 중앙으로 밀자. 그러면 트랩을 막을 수 있을 것이다. 그후 측면의 길로 가서 아이템을 얻은 후 이번엔 블록을 잡아당기자. 그 후 블록에 올라타서 2층으로 올라간 뒤 트랩과 호버 부츠를 이용해서 스위치를 누르자. 그러면 열쇠를 얻을 수 있을 것이다.

진실의 눈으로 훅 샷을 쏘자

다음 수정을 다 얻어야만 진행이 가능한 곳이 또 나오는데, 이 수정은 진실의 눈과 훅 샷의 콤보로 얻을 수 있다. 그리고 나면 큰 해골 덩어리가 나오는데, 우선 적을 전멸시킨 후 해골 덩어리에 폭탄을 던지자. 그러면 열쇠를 얻을 수 있다.

헤비 부츠로 해결

진실의 눈으로 숨겨진 통로를 보자

다음으로는 강한 바람이 부는 곳이 나온다. 이곳은 헤비 부츠로 해결하자. 그리고 눈 위의 스위치에서 화염을 발사하는 곳도 있는데 이곳은 활로 해결할 수 있다. 그리고 진실의 눈으로 숨겨진 통로를 볼 수 있다. 이 통로는 호버 부츠를 써서 날아가자.

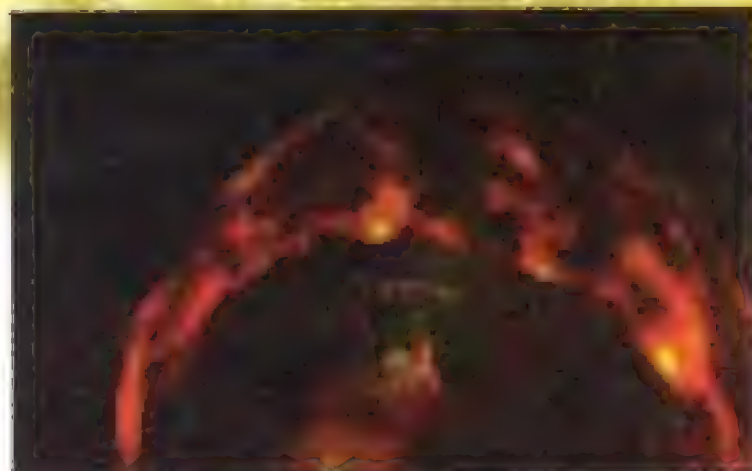
폭탄으로 열쇠를 얻자

하지만 적을 전멸시켜도 아이템이 안 나오는 방이 있다. 이 방에서는 우선 적을 전멸시킨 후 이상한 바닥을 폭탄으로 파괴시키자. 그러면 열쇠를 얻을 수 있을 것이다.

진실의 눈으로 숨겨진 통로를 보자

블록을 사진의 위치로 옮긴 후 올라가자(참고로 이 지역은 처음 부근과 연결되어 있다. 유용한 지식이니 알아두자). 그러면 커다란 배가 나오는데 트라이포스의 문양 앞에서 젤다의 자수곡을 부르면 배가 움직일 것이다.

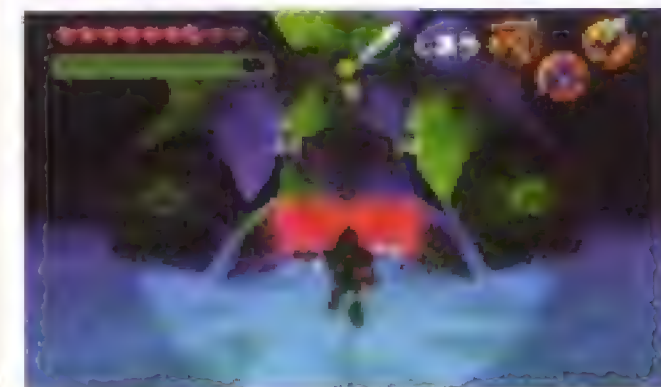
블록은 여기에

배 안에서는 스탈포스 2마리가 등장하는데 1마리만 죽여도 된다. 배가 다음 부두에 닿으면 배가 침몰하기 전에 재빨리 내리도록 하자(멍하니 있으면 다시 플레이해야만 한다). 그리고 배에서 내린 후 폭탄화가 밀집되어 있는 곳이 있는데 이곳은 활로 공격하면 다리를 내릴 수 있다.

데인의 불로 트랩을 제거하자

BOSS

암흑환영수 봉고봉고

활로 공격 후

눈알을 노리자

검으로 승부!

훅 샷도 가능(단, 헤비 부츠 착용)

공략법은 단순하지만 공격력이 엄청나서 시간을 오래 끌면 불리하다. 보스는 발로는 밟기 공격, 손으로는 쥐기 공격(이 공격이 가장 위험), 그리고 눈으로는 육탄 공격을 한다. 우선 양손과 발을 활로 공격하자(Z버튼 자동 조준을 해 두는 것이 좋다). 그런 후 진실의 눈을 사용하면 보체가 보이는데 이때 적의 눈을 활로 맞추자. 그러면 적은 경직상태에 빠지고 이때 재빨리 회전 어택으로 접근한 후(점프베기는 금물!) 검으로 승부를 내자. 시간을 오래 끌면 끌수록 불리해지므로 속전속결로 승부를 내자. 그리고 화살이 떨어졌을 때에는 주변의 화살을 이용하거나 헤비 부츠를 신은 후 훅 샷을 쓰도록 하자.

측면의 방으로 가서 아이템을 얻자(단, 진실의 안경은 항상 휴대해야만 된다). 그리고 나무벽이 좁혀오는 트랩이 있는데 이것은 데인의 불로 일소할 수 있다. 다음 진실의 안경을 써서 보스가 있는 곳으로 가 보자.

시간의 문

보스를 클리어하면 임파가 나와서 링크를 지켜준다. 임파 역시 어둠의 신전을 수호하는 현자였던 것이다. 게다가 젤다 공주가 아직 살아 있다는 것과 링크를 기다리고 있다는 것을 알려 준다. 그리고 덤으로 어둠의 메달도 얻을 수 있다.

에보나 얻기

다론을 깨운 후 론론 목장으로 가서 잉고에게 10루피를 주고 말을 타자. 그런 후 전에 배워 두었던 에보나의 노래를 부르자. 그러면 에보나를 탈 수 있는데 이때 잉고에게 말을 걸면 자신과 승마경주를 제의해 온다. 50루피를 주고 승부를 겨뤄 이기면 에보나를 얻을 수 있다. 에보나는 필드에서 에보나의 노래를 부르면 탈 수 있다.

겔루드의 계곡

이 계곡은 에보나를 타거나 롱 훅 샷으로 들어갈 수 있다. 안으로 들어가면 게루드의 탑이 나오는데 이곳에서 4명의 대공을 구해야만 한다. 우선 여성보스(?)를 이기면 열쇠를 얻게 되고 이 열쇠를 사용해서 공인들을 구하자. 중간에 호버 부츠를 이용해야 되는 곳이 있으므로 참고하며 주변의 보초들은 화살로 암살이 가능하다는 것도 알아두자. 이 4명을 구하면 게루드의 회원증을 얻을 수 있다. 이 회원증이 있으면 게루드 마을에서도 자유로이 돌아다닐 수 있다. 그리고 옆에는 게루드의 수련장이 있는데 여기서는 얼음의 화살을 얻을 수 있다. 한 번 도전해 보시길!

환영의 사막

환영의 사막
거대사신상
용단상인
지하실
게루드의 계곡

붉은 깃빌을 거점으로

진실의 안경을 사용하자

우선 기본적인 진행은 지도를 참고하자. 붉은 깃발을 기준으로 진행해야 하는 것과 중간에는 상점이 있다는 것, 그리고 진실의 안경을 사용해야 된다는 것을 알아두자.

거대사신상

넬의 사랑을 얻을 수 있는 곳

혼의 레퀴엠을 배우자

여기서는 중요한 방어 마법인 넬의 사랑을 배울 수 있다. 폭탄을 쓰는 장소는 아래를 참고하자. 그리고 여기서 시크에게 혼의 레퀴엠을 배울 수 있다. 그리고 은의 글러브를 얻기 위해서 어린 시절로 되돌아가야 되는데 (은색 블록 때문에 진행이 불가능함), 이때 미리 마법의 씨앗을 심어 두자.

혼의 신전 (어린 시절의 링크)

혼의 신전 (어린 시절의 링크 편)

1층

데크의 방패

열쇠

거대사신상

2층

쥐 폭탄

데크의 방패

맵

3층

혼의 글러브

부메랑으로 제거

부메랑으로 스위치를

어린 시절의 마지막 던전인 혼의 던전. 그만큼 난이도도 높은 편이다. 우선 처음의 적은 무시하고 도망가자. 그리고 중간에 도적 나볼이 '(何しに来た?) (뭐하러 왔어)' 라는 질문에는 '(なんでもない) (아무 것도 아니야)' 라고 대답하자. 그리고 중간에 나오는 적들은 부메랑으로 상대해야 될 경우가 많을 것이다. 그리고 앞이 막혀 있는 스위치는 부메랑으로 누르자.

방해되는 항아리(?)는 부메랑으로

새총으로 스위치를 누르자

이곳을 쥐폭탄으로 제거

역시 전과 동일하게 부메랑과 새총을 이용해서 진행하자. 그리고 쥐폭탄으로 길을 뚫어야 하는 경우도 있을 것이다.

적의 빔을 받게 하자

이젠 다 알겠지

특이한 블록이 있는데 이 블록은 적의 빔을 통해 해결하자. 그리고 전과 동일하게 데크의 나무를 이용해야 되는 곳과 수정을 모으는 곳도 알아두자. 이쯤이면 이제 유저들도 쉽게 풀 짬밥이 되어 있을 것이다.

BOSS

검을 휘두른 직후를 노려라!

가드가 불가능하므로 백 점프로 피하자

중간에 회복도 가능

어린 시절의 마지막 보스답게 아주 강하다! 우선 가드가 불가능하다는 것을 알아두자. 즉 쓸데없는 접근은 금물. 적은 베기 공격을 하는데 휩베기 후의 경직을 노려서 공격하자. 가드가 불가능하므로 적의 공격은 백 점프로 피하자(즉, 무조건 Z버튼 록온이 이루어져야 한다). 그리고 적이 기둥을 치면 하트가 나오는 경우도 있다는 것을 알아두자. 적의 공격을 잘 피하는 것이 포인트! 이 보스를 이기면 은의 글러브를 얻을 수 있다. 자! 다시 어른 시절의 혼의 신전으로 가 보자.

혼의 신전 (성장 시절의 링크)

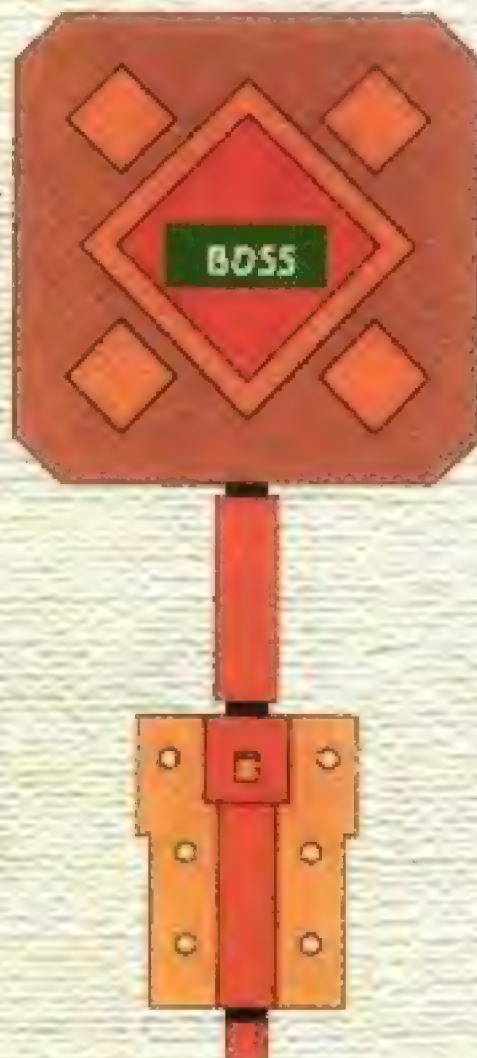
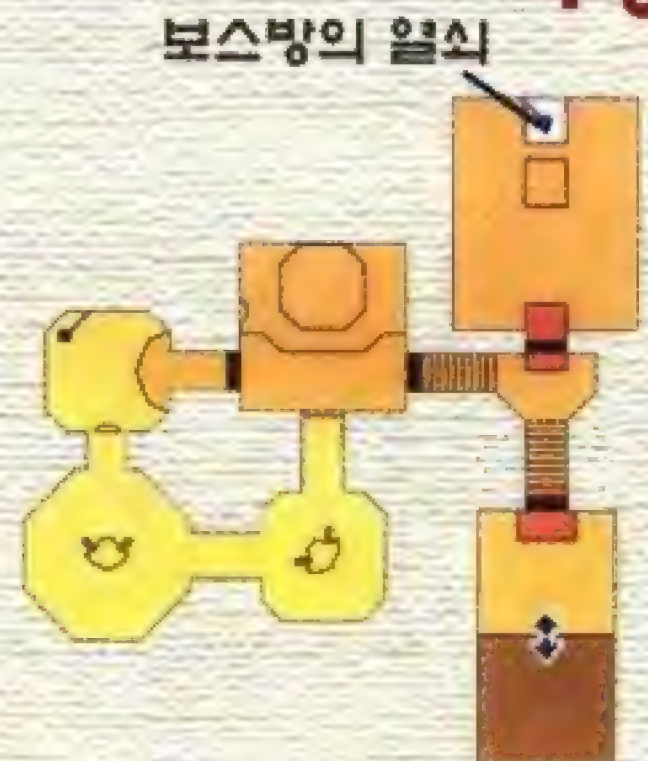
혼의 신전 (성장 시절의 링크편)

1층
태양의 노래
열쇠
컴파스
거대사신상

2층
열쇠
회복하트
트랩

3층
열쇠
태양의 노래
회복하트
미러실드

3층
BOSS

4층
보스방의 열쇠

쥐폭탄으로 제거

훅 샷을 쓰자

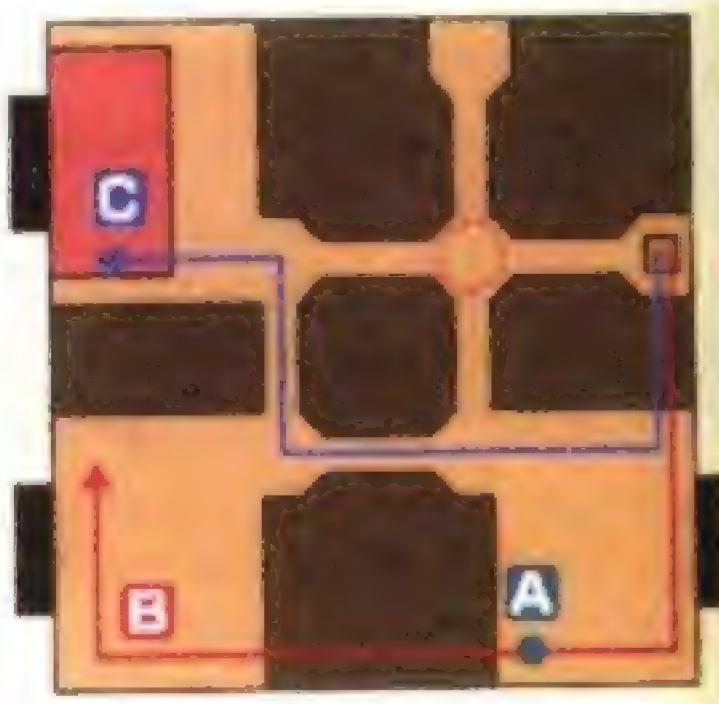
재등장

수정을 모으자

우선 처음은 블록을 구멍으로 떨어뜨려 진행하자. 은의 글러브의 효력을 실감할 수 있을 것이다. 그리고 쥐폭탄으로 빔을 쏘는 석상을 제거한 뒤 활로 천장 위의 스위치를 누르자. 좌측의 방에서는 젤다의 자수곡+훅샷의 콤보로 컴파스를 얻자. 그 이후는 트랩에 주의하면서 수정을 모으자. 그 후 적을 전멸시켜서 열쇠를 얻자(보물상자가 있는 곳에서 태양의 노래를 부르면 회복이 가능해진다).

태양의 문장으로 향하게 하자

적을 전멸시키자

다음 진실의 안경을 써서 손 모양의 괴물을 처치하자. 처치하고 나면 빛을 반사시키는 물체가 있는데 이 물체를 잘 조절해서 태양의 문장이 새겨진 곳으로 반사시키도록 하자. 그 후 호버 부츠를 사용해서 여신상이 있는 곳으로 날아가자. 여기서 젤다의 자수곡을 부르면 아이템이 나타난다. 아이템을 얻을 때에는 훅 샷을 쓰자. 다음에는 마루를 햄머로 쳐야만 길이 열리는 곳이 있고 이후 블록과 햄머를 잘 이용해 출입지점과의 왕래를 가능케 하는 리프트를 제작해야 된다.

이것을 참조

다음 적을 유도해야만 진행이 가능한 곳이 나오는데 위의 그림을 참고하도록 하자. A루트는 시간의 노래를 이용해야 할 것이다. 시간 제한이 존재하므로 빨리 행동을 취해야만 된다. 그 다음은 공격하면 움직이는 석상을 유도해서 스위치를 눌러야 한다.

어린 시절에 싸웠던 적이 다시 등장한다. 공략법은 전과 동일하고 물리치면 적의 특수 공격을 반사시키는 미러 실드를 얻을 수 있다. 그리고 미러 실드는 빛을 반사시킬 수 있으며 R+방향키로 반사시키는 방향을 변경시킬 수 있다. 이후는 전에 사용했던 방법을 이용해 진행하고, 도중에 문장이 나오는데 이것은 미러 실드로 빛을 반사시켜 진행하도록 하자.

벽을 폭파시키고 빛을 비추자

역시 미러 실드가 키 포인트!

그리고 벽을 폭파시키고 빛을 반사시켜야만 클리어 할 수 있는 곳이 나올 것이다. 다음은 미러 실드를 잘 이용하면 무난히 넘나들 수 있을 것이다(단, 맨 마지막 트랩에서는 훅 샷을 잘 써야만 한다).

BOSS

쌍생모도사 신로바

불 공격

얼음 공격

반사시켜 공격

역시 검으로 승부

이 녀석은 2단계로 나뉘는데, 1단계에서는 불 속성의 마법과 얼음 속성의 마법으로 공격을 해 온다. 우선 적의 공격을 미러 실드로 반격하면서 공격하고 만약에 반사에 실패하면 바닥의 지형도 바뀌므로 주의하자. 어느 정도 대미지를 입으면 두 명이 합체한다. 합체 후에는 우선 같은 속성의 마법을 3번 모으자. 그러면 방패에서 마법을 방출할 수 있게 되는데 이것을 맞추면 적은 경직상태에 빠진다. 그런 후 검으로 승부를 내자. 물론 회복약은 충분히 준비해 두는 것이 좋다. 보스를 이기면 혼의 메달을 얻을 수 있다. 자! 이것으로 7개의 메달이 모두 모였다. 이제 남은 것은 악의 원흉인 가논드로프 뿐!!

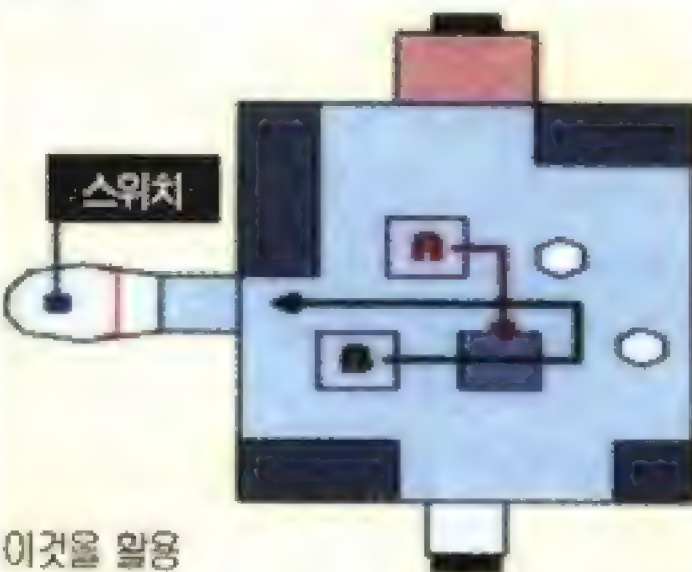
가논성

최후의 성인 가논 성. 우선 시간의 신전에서 젤다 공주에게 반드시 빛의 화살을 받아 두자. 그리고 가논 성 주위에 있는 대요정을 통해 방어력을 2배로 올려놓도록 하자(단, 모든 결계를 푼 뒤에 전에 데인의 화염을 얻었던 곳에서). 그리고 아이템도 꽉 차게 준비하자.

보급처

여기는 호버 부츠로

시작지점 주변에서 진실의 안경을 사용하면 보급처가 있을 것이다. 그 다음은 적 전멸-데인의 불꽃으로 불붙이기- 불화살로 불붙이기의 순으로 진행하면 된다. 그 다음은 시간의 곡으로 블록을 활용하고 환풍구가 있는 곳에서는 호버 부츠를 사용하자. 다음은 호버 부츠를 이용해 수정을 얻어서 길을 진행하고 결계를 풀 때에는 반드시 빛의 화살을 사용해야만 한다.

스위치

이것을 활용

역시 얼음에 동굴에서 이용했던 것처럼 푸른색 불꽃을 잘 사용하자. 그리고 2분 안에 스위치를 눌러야 되는 곳이 있는데 위의 그림을 참조하자. 이렇게 해서 수의 결계를 풀자.

호버 부츠를 사용

거대한 블록을 던지자

불의 결계를 푸는 곳에서는 훅 샷과 진실의 안경을 잘 써가며 진행하자. 점프시에는 평상시 부츠로 점프했다가 재빨리 호버 부츠로 바꾸어 신으면 비상거리가 더 멀어진다는 점도 기억해 두자. 그리고 여기서 필수 아이템인 금의 글러브를 얻을 수 있다. 금의 글러브를 사용해서 블록을 던져 길을 진행하도록 하자. 그리고 아이템들을 사용해서 불의 결계를 풀도록 하자.

가논성

BOSS

아이템구입장소

회복하트×3

금의 글러브

회복하트

트랩

회복하트

열쇠

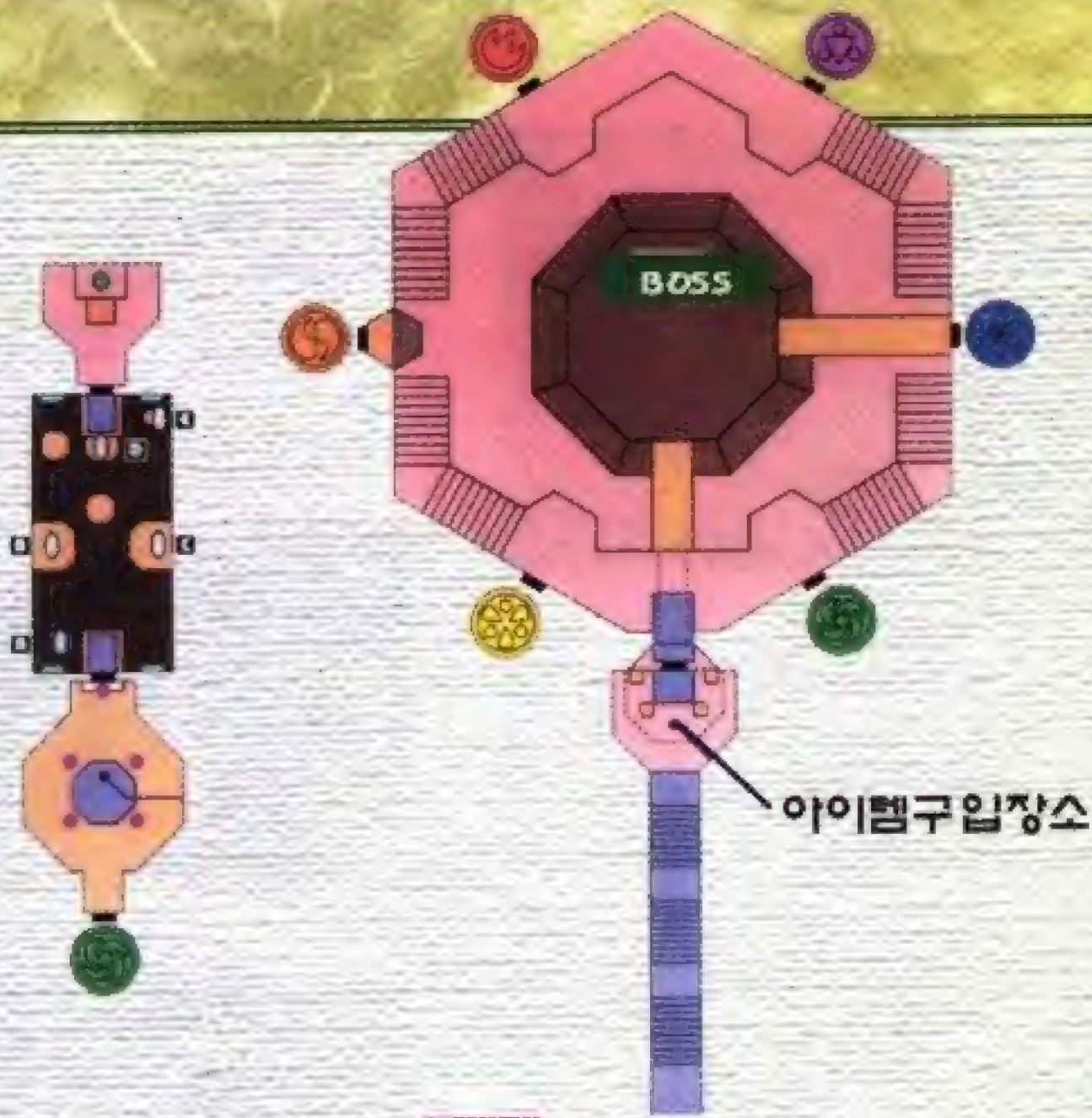
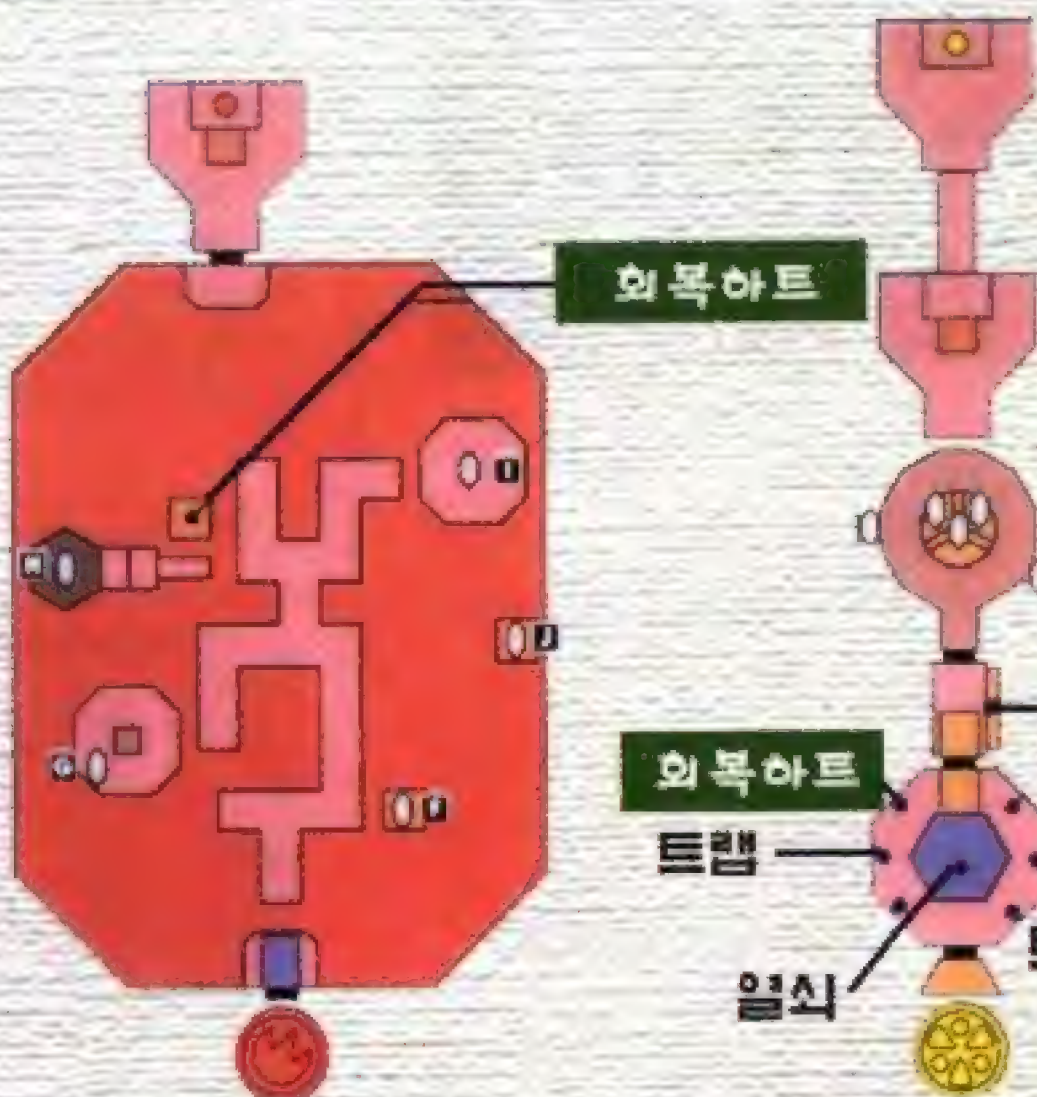
회복하트

트랩

트랩

화살뭉치

트랩

열쇠

태양의 노래

회복하트

몬스터가 있는 보물이 진짜

진실의 안경을 사용

여기서는 진실의 안경을 항시 휴대해야만 한다. 그리고 6개의 보물상자가 같이 있는 곳이 있는데 몬스터가 앉아 있는 보물이 진짜다. 가짜를 열면 대미지를 입게 된다. 그리고 이후는 젤다의 자수곡을 이용해 진행하자(트라이포스 마크=젤다의 자수곡). 그러고 나면 시간 제한이 걸린 수정 찾기가 나오는데 훅 샷을 능수능란하게 사용해야 된다. 이후 계속 진행하다 보면 빛의 결계도 풀 수 있게 된다.

수정을 얻기가 까다롭다

줘폭탄으로 스위치를 누르자

우측으로 가자

여기선 줘폭탄으로 아이빔 석상을 없애 수정을 얻자. 그리고 석상과 훅 샷을 이용해 루비를 얻어나가자. 다음에는 줘폭탄으로 스위치를 눌러야 하는 곳이 나올 것이다. 거미집을 태워 빛을 받고 이 빛을 미러 실드를 이용해 문장에 맞추자. 그리면 역시 길이 열릴 것이다. 그리고 위장 스위치가 있는 장소도 있는데 진짜는 오른쪽에 있다. 이후는 혼의 결계를 풀도록 하자. 모든 결계가 풀렸으면 이제 가논탑으로 가자.

스탈포스와의 재대전

이 녀석 몇 번째지?

적을 물리치면서 한층 한층 올라가자. 전에 싸웠던 경험을 살려 나중을 위해 대미지를 최소화하도록 하자.

BOSS

대마왕 가논드로프

1단계

되받아 친 후

빛의 화살로 공격

검으로 승부

드디어 모든 사건의 원흉과의 대전이다. 우선 나비가 가논드로프에 의해 힘을 못 쓰기 때문에 Z버튼 주목이 불가능하다는 점을 염두에 두자. 우선 가논의 마법탄을 마스터 소드로 쳐내자. 그런 후 다시 빛의 화살로 공격하자. 그러면 가논이 경직되는데 이때 재빨리 검으로 승부를 내자. 가논에게 접근시에는 훅 샷을 활용하도록 하자(주변의 벽 활용).
적의 공격은 회전베기로 튕겨낼 수 있다. 그리고 적이 마법력을 모을 때 빛의 화살로 공격하자 이후는 검으로 회를 떠버리자!!!

2단계

회전베기로 방어

빛의 화살로 공격

스탈포스를 죽이고 젤다 공주를 구하자

낙석은 방패로 가드

가논드로프를 이기면 3분내로 탈출해야만 하는 이벤트가 벌어진다. 중간에 나오는 스탈포스를 제거하고 반드시 젤다 공주를 구하자. 후반에 떨어지는 낙석은 방패로 막자.

BOSS 가논

1단계

젤다 시리즈의 영원한 라스트 보스 가논. 라스트 배틀이니 정신차리고 배틀에 임하자. 처음에는 마스터 소드를 빼앗긴 상태에서 시작한다. 적의 약점은 꼬리이므로 빛의 화살로 적의 움직임을 멈추게 하고 공격하거나, 회전으로 적의 배후를 노려서 공격하자(무기는 메가톤 햄머를 추천) .

빛의 활로 공격하거나

빛의 활로 공격하거나

2단계

우선 마스터 소드를 되찾는데 주력하자. 가논은 엄청난 발악을 하는데 거리를 두고 피했다가 적의 공격의 빈틈을 노려 공격하기에는 너무 움직임이 빠르다. 빛의 화살을 이용하거나 아니면 적이 칼을 휘두른 후를 노려 회전 어택으로 접근하자. 그리고 약점은 여전히 꼬리이므로 꼬리를 노려 공격하자.

회전으로 접근

역시 약점은 꼬리

ZELDA

젤다의 전설 공략루트표

게임의 진행을 한눈에 파악할 수 있는 공략루트표를 제공한다. 아이템이나 링크의 특수능력을 올리는 최단루트도 동시에 넣어 두었다. 중간중간에 보면서 게임을 하면 편할 것이다.

어린 시절의 링크, 1부 정령석의 장

꼬맹이 족의 숲 (꼬맹이 족의 검과 방패를 얻는다)

데크의 나무 (요정의 새총을 얻음)

하이랄 성 (마론에게 달걀을 얻음, 다론을 깨움, 젤다 공주를 만남)

론론 목장 (미니게임을 클리어해서 론론우유를 얻음, 마론에게 에보나의 노래를 배움)

묘지 (묘지의 지하에서 태양의 노래를 배움)

카카리코 마을 (닭을 찾아 빈 병을 얻는다, 젤다 공주의 편지를 보여주고 길을 통과)

고론 시티 (미혹의 숲으로의 워프존을 연다)

숲의 성역 (사리아의 노래를 배움)

고론 시티 (다루니아에게 팔찌를 배움)

도돈고 동굴 (폭탄 주머니를 얻음)

데스마운틴 정상 (마법력과 회전베기를 배움)

조라 천 (젤다의 자수곡을 불러 길을 염)

조라 마을 (잠수게임을 통해 은의 아가미를 얻음)

하이리아 호수 (루트 공주의 편지를 입수)

조라 마을 (빈 병에 생선을 넣음, 왕에게 편지를 보여주고 조라의 샘으로 감)

조라의 샘 (프롤의 바람을 배움, 새총을 써서 쟈부쟈부의 뱃속으로 들어감)

쟈부쟈부의 뱃속 (부메랑을 얻음)

하이랄 평원 (시간의 오카리나와 시간의 노래를 얻음)

하이랄 성 (데인의 화염을 배움〈폭탄을 사용해서 동굴로〉)

시간의 신전 (시간의 노래를 불러 길을 열고 마스터 소드를 뽑음)

성장한 링크, 2부 6인의 현자들

론론 목장 (잉고와 경마승부를 해서 에보나를 얻음)

묘지 (묘지 지하를 열어서 훅 샷을 얻음)

카카리코 마을 (풍차 안에 있는 사람에게 바람의 노래를 배움)

미혹의 숲 (미도에게 사리아의 노래를 들려줌)

숲의 성역 (시크에게 숲의 미뉴엣을 배움, 훅 샷으로 숲의 신전으로 들어감)

숲의 신전 (활을 얻음)

시간의 신전 (시크에게 빛의 노래를 배움)

고론 시티 (다루니아의 아들에게 고론의 옷을 받음, 데스마운틴의 비밀통로로 진입)

불꽃의 신전 (메가톤 햄머를 얻음)

데스마운틴 화구 (대요정에게 마법력을 2배로 올림〈메가톤 해머를 사용〉)

얼음의 동굴 (헤비 부츠를 입수, 시크에게 물의 세레나데를 배움)

조라 마을 (킹 조라를 구해서 조라복을 얻음)

하이리아 호수 (훅 샷을 사용해서 물의 신전으로 들어감)

물의 신전 (롱훅 샷을 얻음)

하이리아 호수 (불꽃의 화살을 얻음)

카카리코 마을 (시크에게 어둠의 녹턴을 배움)

시간의 신전 (어린 시절로 되돌아감)

카카리코 마을 (풍차 안에서 바람의 노래를 불러 우물의 물을 뺌)

우물의 지하 (진실의 안경을 입수)

묘지 (데인의 화염을 사용해서 입구를 염)

어둠의 신전 (호버 부츠를 입수)

게루드의 계곡 (에보나나, 롱훅 샷으로 계곡을 건넘)

게루드의 탑 (대공 4명을 구해 게루드의 회원증을 입수)

게루드의 수련장 (얼음의 화살을 입수)

게루드의 탑 (게루드의 회원증을 사용해서 사막으로 가는 길을 염)

환영의 사막 (거대사신상으로 감)

거대사신상 (넬의 사랑을 얻음, 시크에게 혼의 레퀴엠을 얻음)

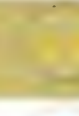
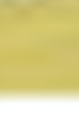
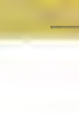
시간의 신전 (어린 시절로 되돌아감)

혼의 신전 (은의 글러브를 입수)

시간의 신전 (어른 시절로 되돌아감)

혼의 신전 (밀러 실드를 입수)

시간의 신전 (젤다 공주에게 빛의 화살을 입수)

가논 성 (금의 글러브를 입수, 성 밖으로 나가서 방어력을 2배로, 성을 탈출해서 가논을 쓰러트림)

황금 스탈츄, 하트조각 보물찾기

구분	지명	황금 스탈츄	하트조각
필드	꼬맹이의 숲	●●●	
	하이랄 평원	●●	♥♥
	성 밑 마을	●	♥♥♥
	하이랄 성 · 가논 성	●●●	
	론론 목장	●●●●	♥
	카카리코 마을	●●●●●●	♥♥♥♥
	묘지	●●	♥♥♥♥
	데스 마운틴 등산로	●●●●	♥
	고론 시티	●●	♥
	미혹의 숲	●●●	♥♥
	숲의 성역	●	
	데스 마운틴 화구	●●	♥♥
	조라 천	●●●●	♥♥♥♥
	조라 마을	●	♥
	하이리아 호수	●●●●●	♥♥♥
	조라의 샘	●●●	♥♥
	게루드의 계곡	●●●●	♥♥
	게루드의 절벽	●●	♥♥
	환영의 사막	●	
	거대사신상	●●●	♥
던전	데크의 나무님 속	●●●●	
	도돈고의 동굴	●●●●●	
	자부자부님의 뱃속	●●●●	
	숲의 신전	●●●●●	
	불의 신전	●●●●●	
	얼음의 동굴	●●●	♥
	물의 신전	●●●●●	
	우물 아래	●●●	
	암흑의 신전	●●●●●	
	게루드의 수련장		
	영혼의 신전	●●●●●	
	가논성 내부		

하이랄 국의 인물들

하이랄성

게루드 계곡

론론목장

하이랄 평원

하이리아 호수

데스 마운틴

조라마을

카카리코 마을

미혹의 숲

꼬맹이 숲

오카리나 도레미 대응표

음계	시	도	레	미	파	솔	라	시	도	레	미	파

오카리나 연주 버튼

피아노

오카리나로 낼수 있는 가장 낮은음

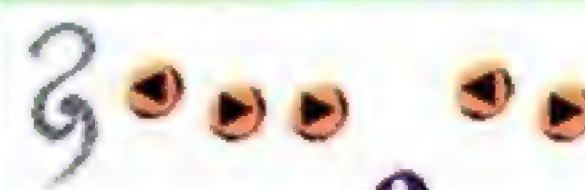
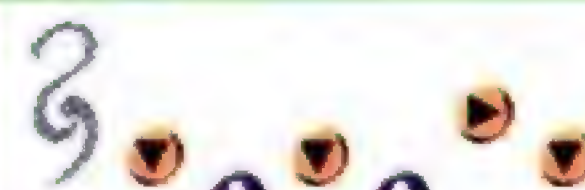
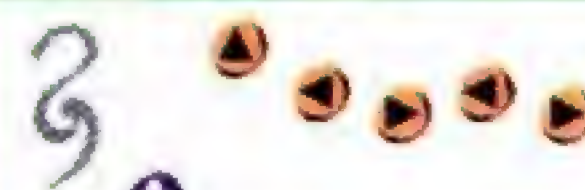
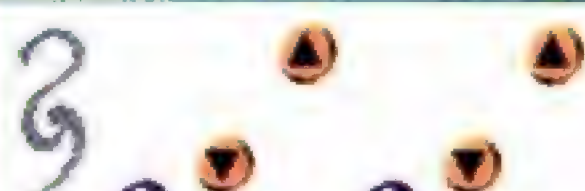
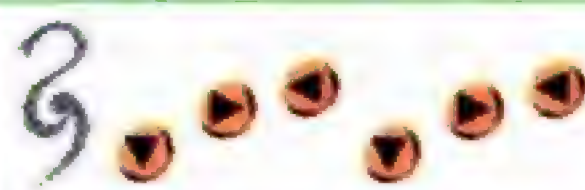
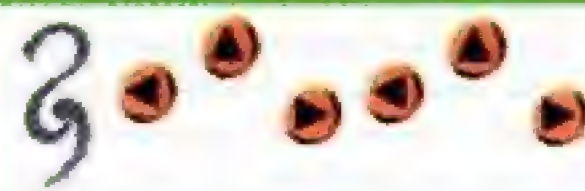
오카리나로 낼수 있는 가장 높은음

카카리코 마을

이벤트멜로디

곡	연주
젤다의 자수곡	◀ ▲ ▶ ◀ ▲ ▶
에보나의 노래	▲ ◀ ▶ ▲ ◀ ▶
사리아의 노래	▼ ▶ ◀ ▼ ▶ ◀
태양의 노래	▶ ▼ ▲ ▶ ▼ ▲
시간의 노래	▶ A ▼ ▶ A ▼
바람의 노래	A ▼ ▲ A ▼ ▲

워프멜로디

곡	연주
숲의 미뉴엣	A ▲ ◀ ▶ ◀ ▶
화염의 볼레로	▼ A ▼ A ▶ ▼ ▶ ▼
물의 세레나데	A ▼ ▶ ▶ ◀
혼의 레퀴엠	A ▼ A ▶ ▼ A
어둠의 녹턴	◀ ▶ ▶ A ◀ ▶ ▼
빛의 플레류트	▲ ▶ ▲ ▶ ◀ ▲

GAME POWER

JANUARY 특별부록

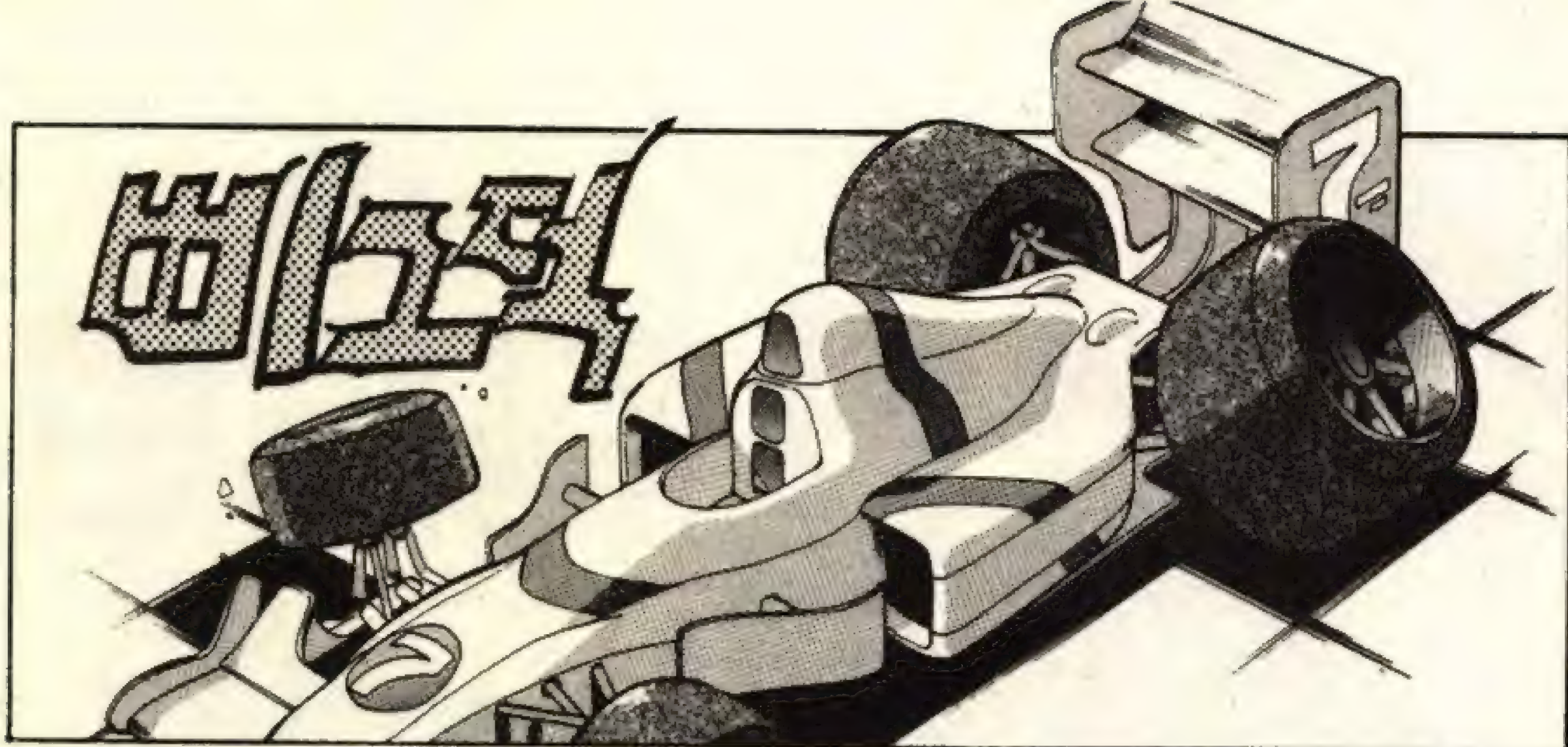
주 · 제우미디어

파격연재

마스터 칠드런

제3화
「자존심 싸움!」 편

이보다 더 재미있을 순 없다!
날이 갈 수록 흥미를 더해 가는 코믹 액션 만화!!

YOKOU ITO

삐그덕
너,
이게 얼마나
비싼 건지
알아?!
정말 시끄러워 죽겠네.
조금 만졌더니
부서졌다구. 그까짓 게
뭐가 대단하다고 그래!
남의 물건을
망가뜨린
주제에
큰 소리야.
그렇게
중요한 거면
금고에 넣어
두지 그랬어?!

뭐! 주인한테 말버릇이 그게 뭐야?!

흥! 계약은 했지만 아직 널 주인으로 인정하는 건 아냐!

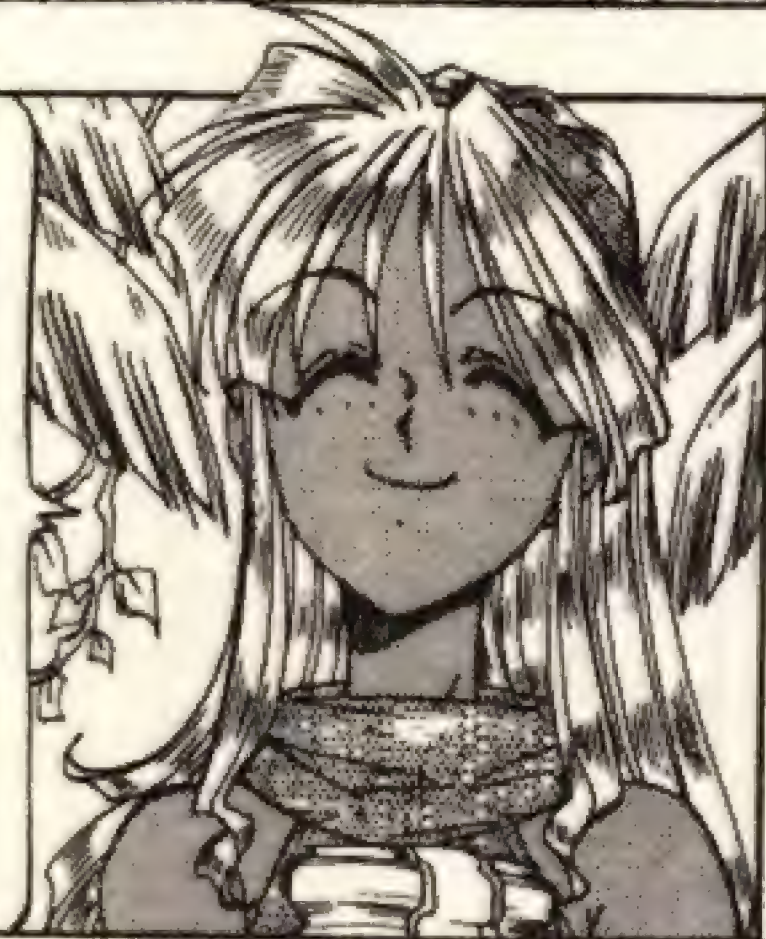
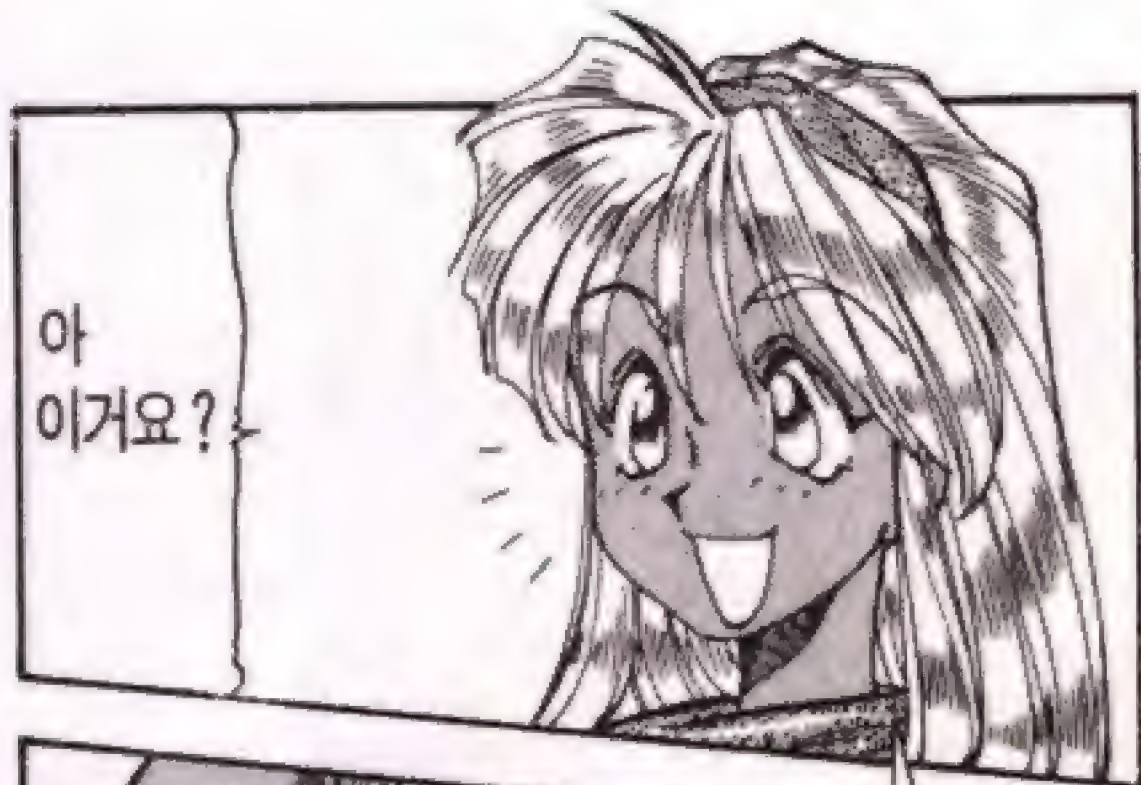
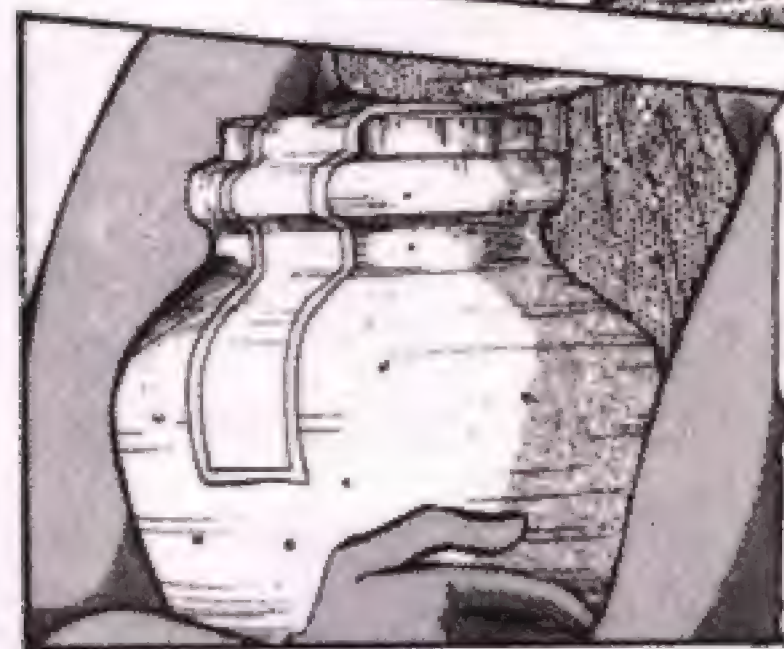
크리오 어서 사과해. 네가 잘못했어!

내가 왜? 난 절대 안 해!

펑

미안해요 주인님.

엑센티어가 사과할 건 없잖아. 크리오가 잘못한 걸.

크리오가 좀 건방지고
잘난 척에다가
거친 구석이
있긴 하지만,
원래는 좋은 애예요.
엑센티어!
그거 칭찬이야,
욕이야…?
왜요?
좀 이상했나요?
제가 원래
성격이 좀
좋잖아요.
하하하!
아무튼,
좀 있으면
친해질
거예요.
크리오가
엑센티어처럼
밝은
성격이라면
문제없을
텐데…

근데
그 항아리는
뭐야?

아
이거요?

주술에 쓰는
생물을 가둬 둔
항아리예요.

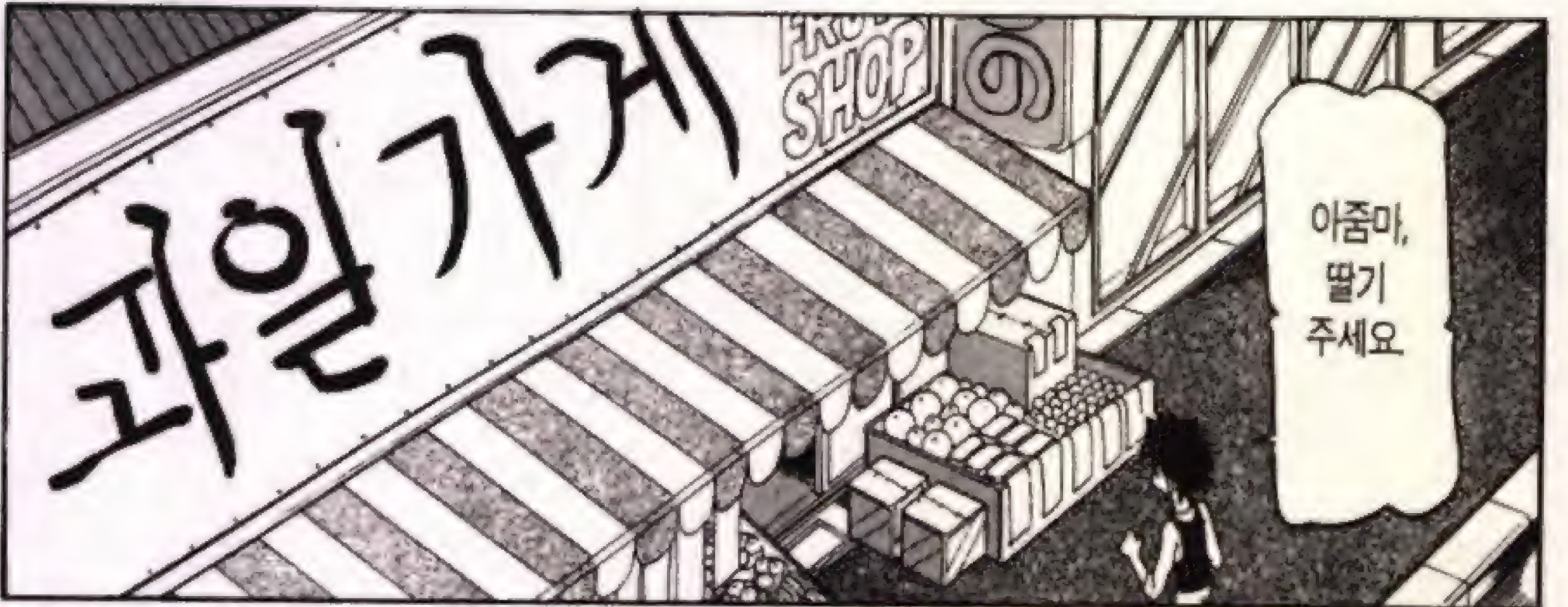
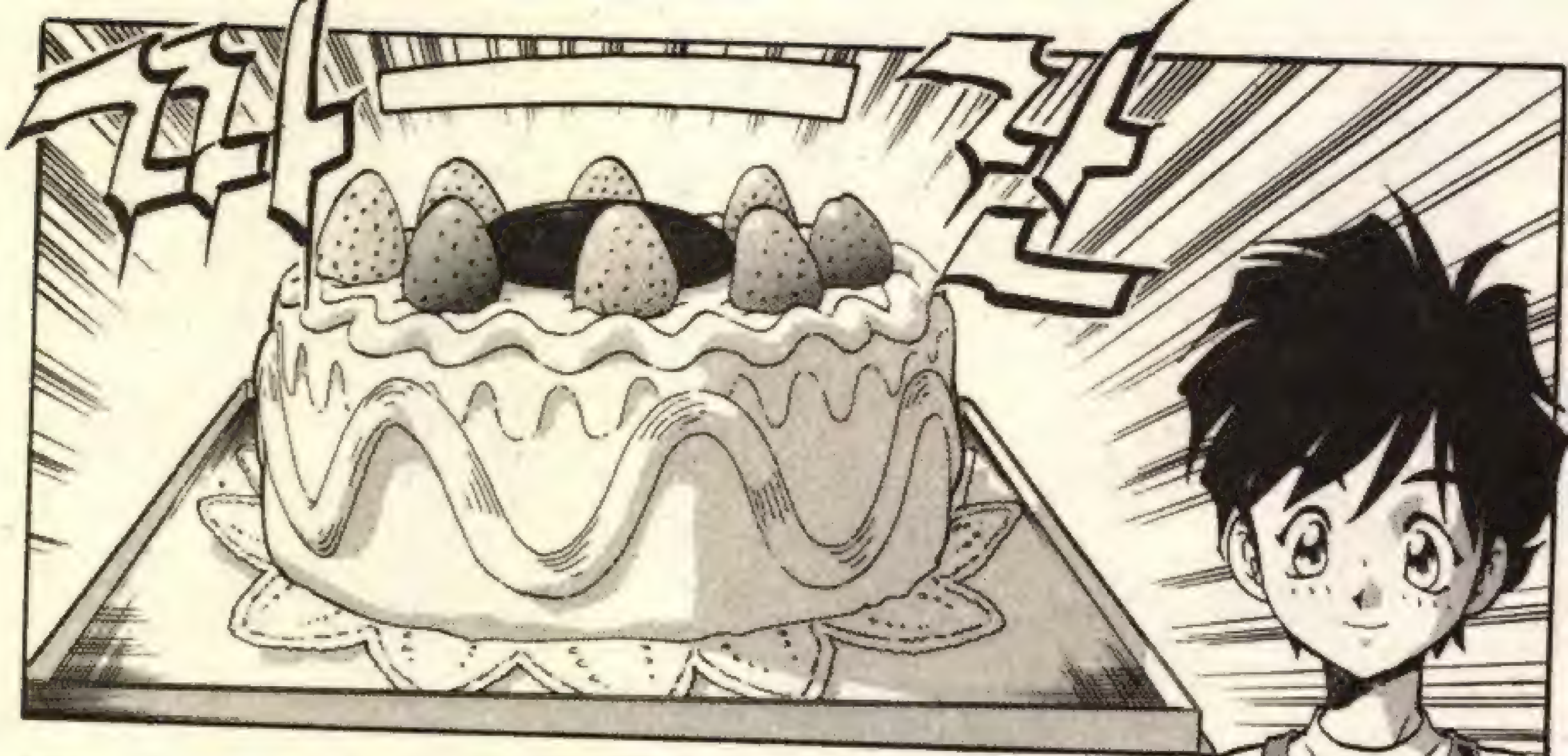
오랜만에
정리 좀 해 봤죠.

우와

대체
어떤 게
들어
있는데?

옛날 전갈
이라든가
개구리…
뭐 여러
가지예요.

요즘에는 거의 볼 수 없는 희귀생물들이에요.
그렇구나.
내가 좀 도와 줄까?
괜찮아요 다 했는 걸요. 참! 내가 좋은 정보를 하나 알려 줄께요.
탁 탁
크리오는 딸기를 굉장히 좋아한답니다.
뭐?
그러니까 그 걸로 구워삶아 보는 것도 괜찮을 거예요.
그런 방법이 있었구나!

그리고요…
내가
좋아하는 건
말이죠…
앗,
주인님…
고마워.
엑센티어!
이~잉
너무해
과일가게
FRUIT SHOP
아줌마,
딸기
주세요
미안해라.
지금은 딸기
철이 아니라
딸기가
없는데…
사과
귤
그래요—
참!
제과점에 가면
딸기케익이 있을 거야.
아,
그렇
구나!

큰 맘 먹고
특대 케익을 샀다.
한달 용돈
다 날렸네.

하지만
이렇게 큰
딸기케익을 본다면
크리오도…

꺄—
어쩜 주인님!
고마워요~.

뭐, 별거 아냐.

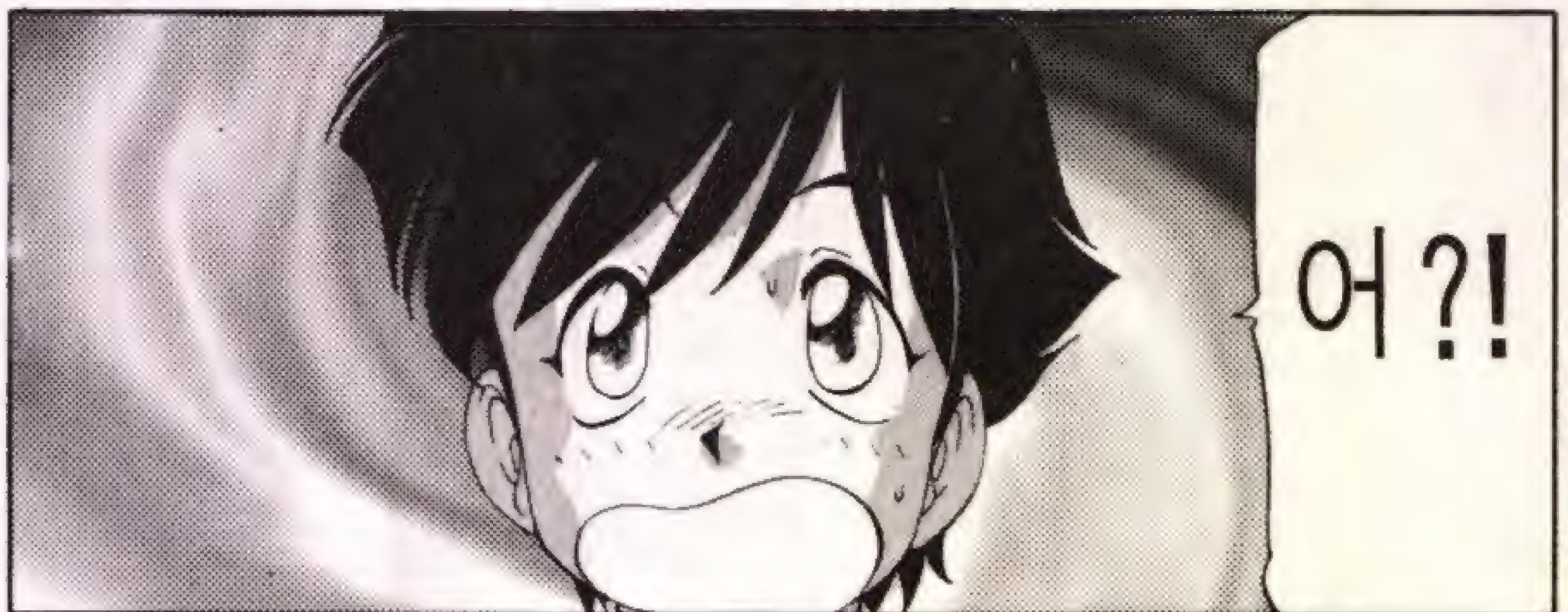
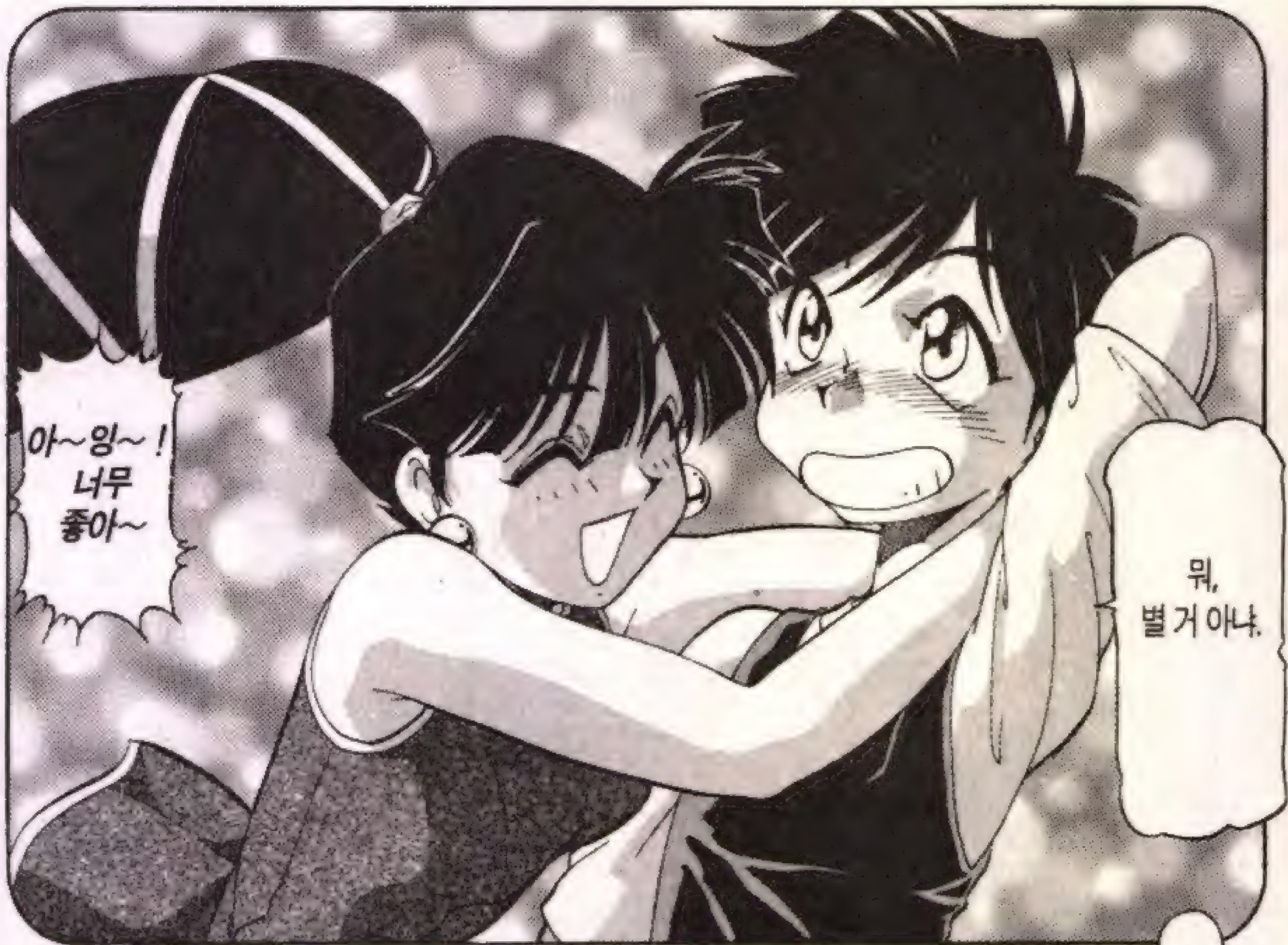
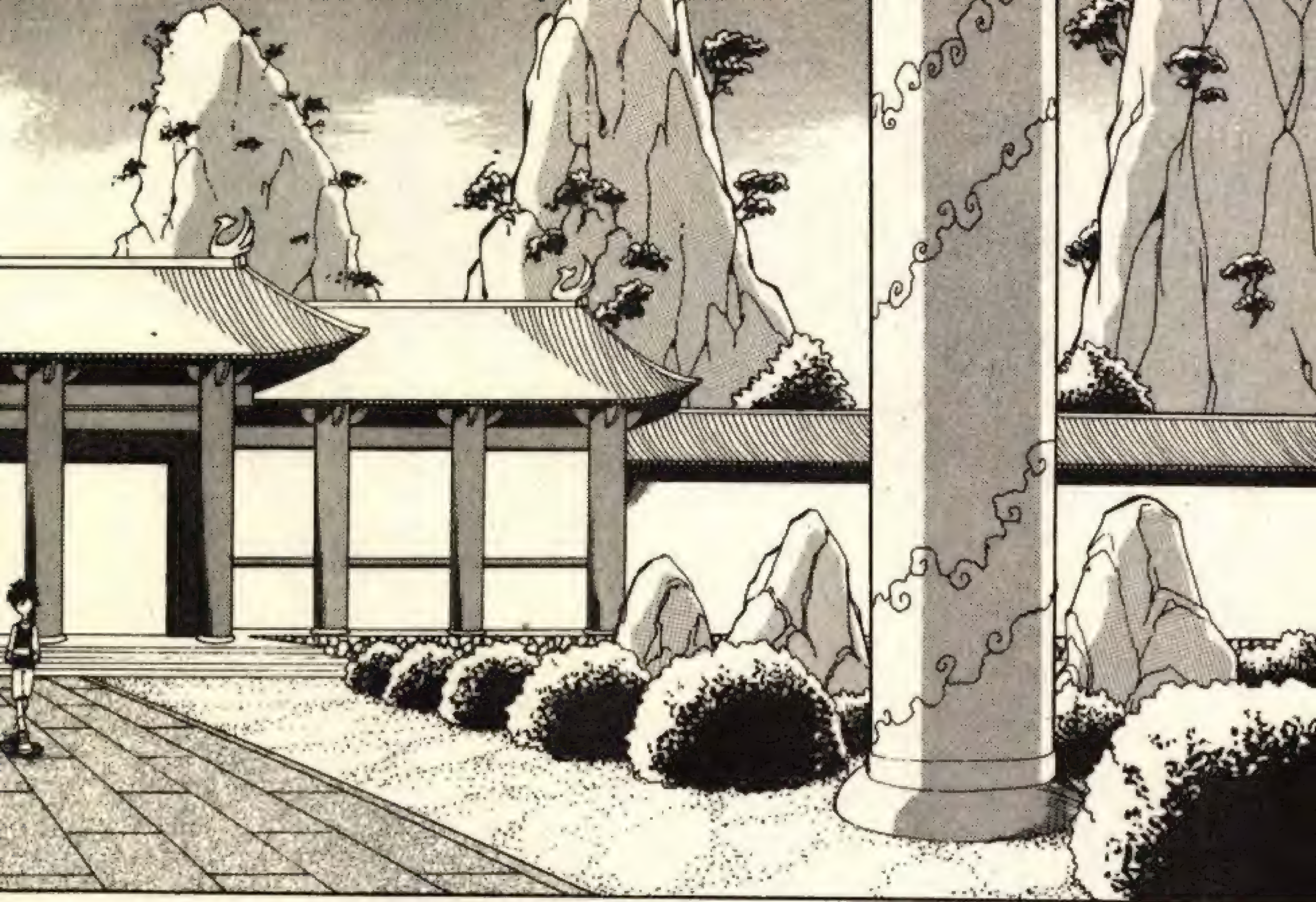
아~잉~! 너무 좋아~

이렇게 되겠지.

드르륵

크리오, 이것 좀 보라구.

어?!

뚜벅뚜벅

아무리
자기만의
공간이라지만,
언제 이런
궁전을
다 지었지?

여기가
본궁인가?

크리오, 어디 있어?

무슨 일이야?

네가 좋아하는 딸기케익 가져왔어.

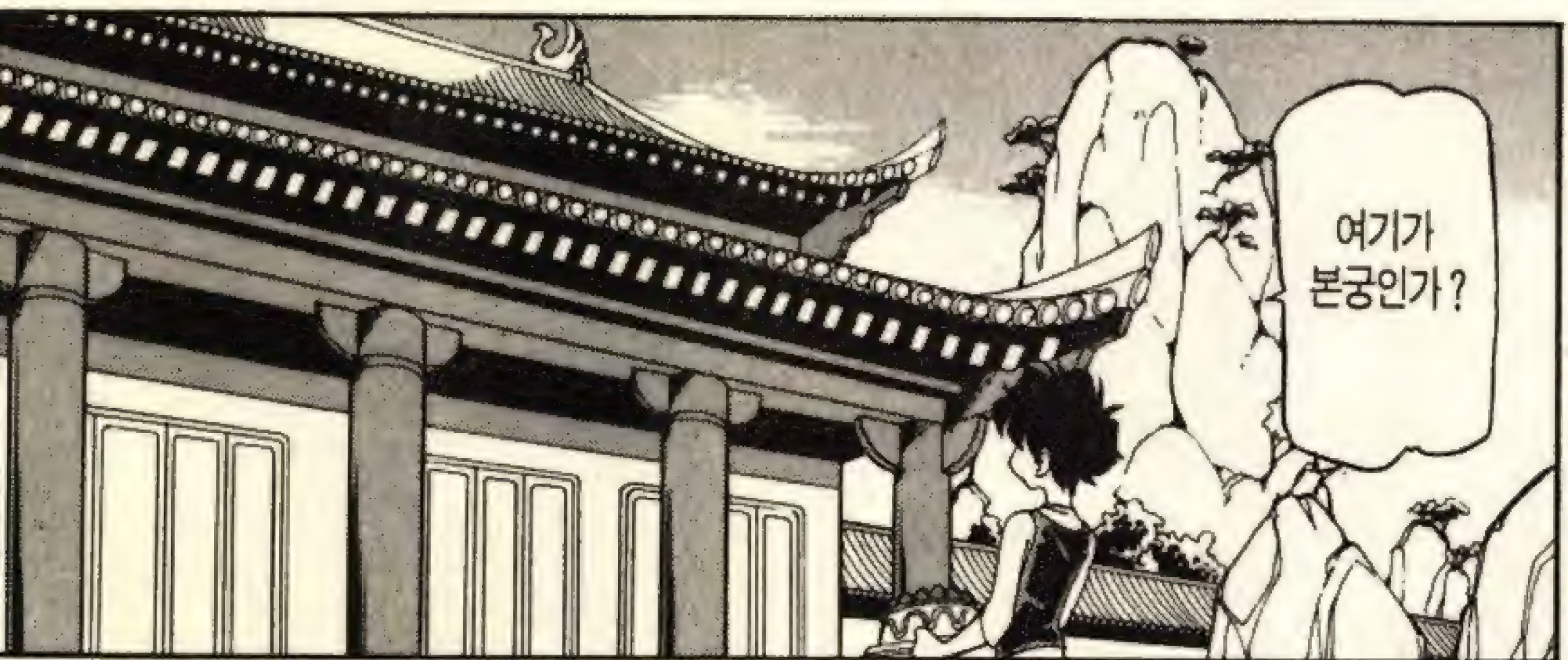
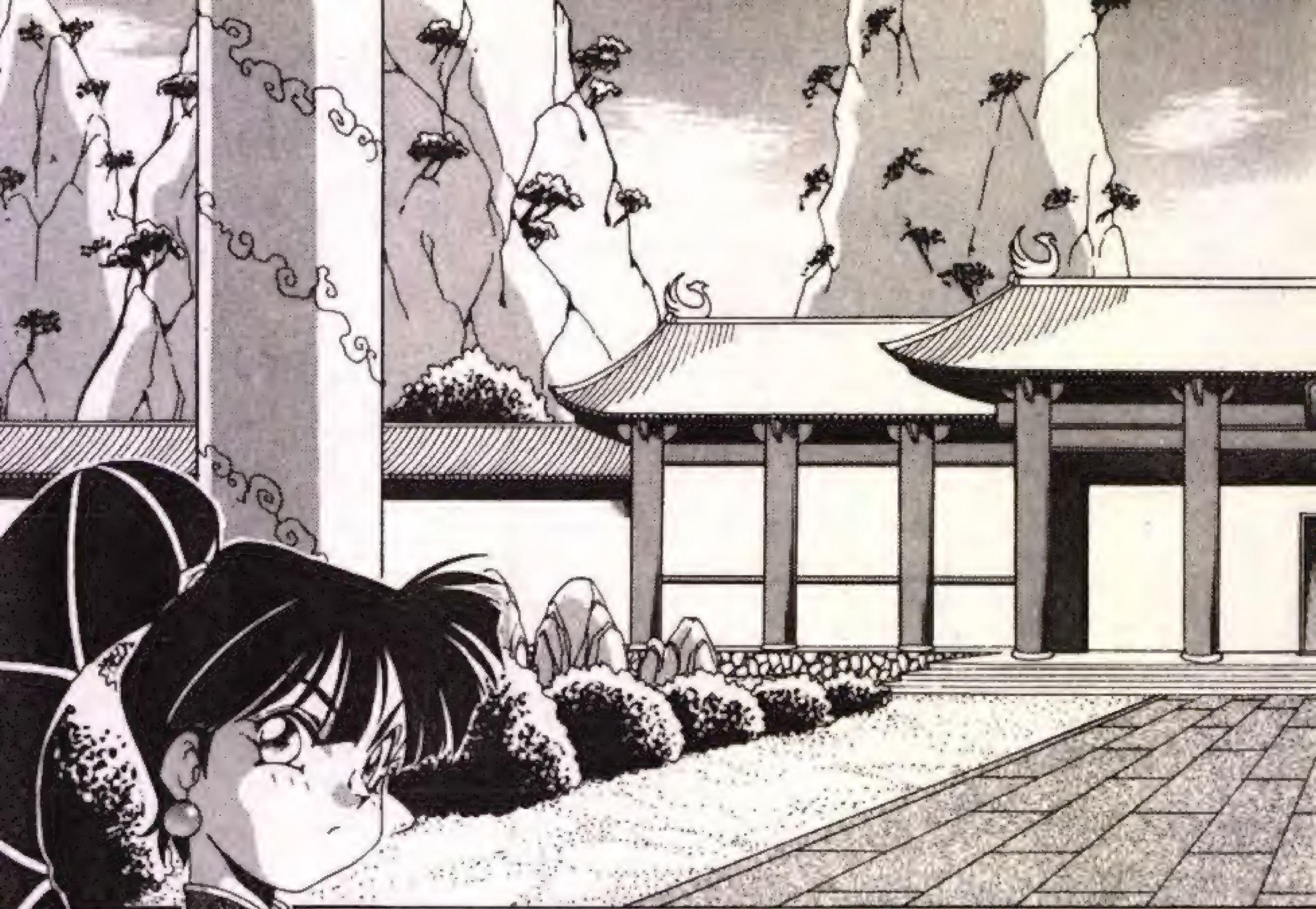
뭐야? 딸기?!

콩 콩

퍼억

우왁

무…
무슨 짓이야!!

주르륵

이게 무슨 딸기니.
이렇게 큰데다가
끈적끈적하고,
게다가 말라
비틀어졌잖아!

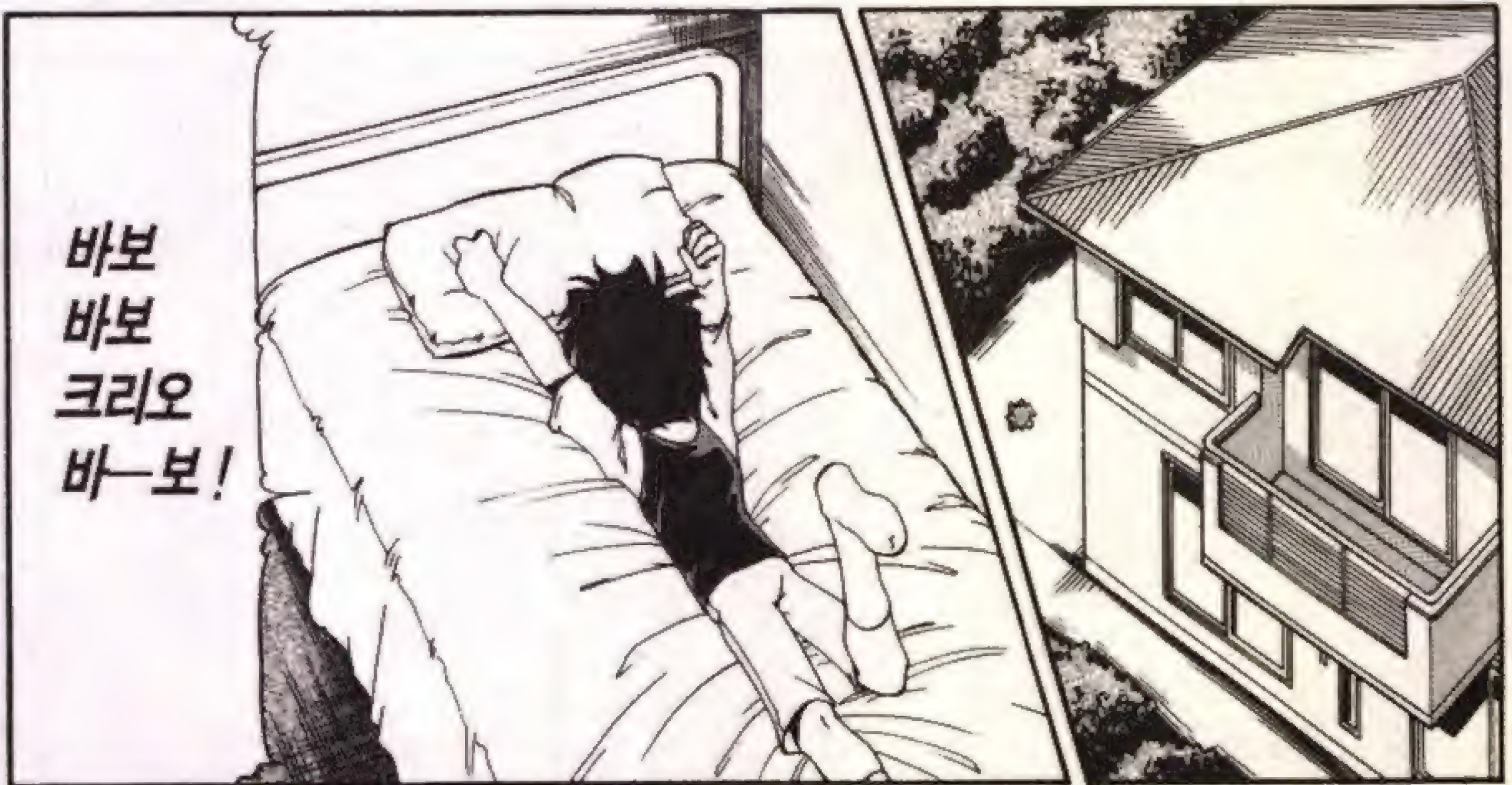
(주) 여기서 크리오가 좋아하는 딸기는
재배 딸기가 아니라 산딸기임!
그리고 케잌의 딸기는 냉동 상태가
좋지 않아서 다 말라 있었다.

크리오는 바보야!

……………

주르륵

도대체
요즘 애들은
무슨 생각을
하는지
모르겠다니까.

바보
바보
크리오
바—보!

아—
화가 다 난다.
그 아까운
케잌을…

크리오 바보 천치

펑

복수하고 말 거야!

팍

그래
그
항아리!

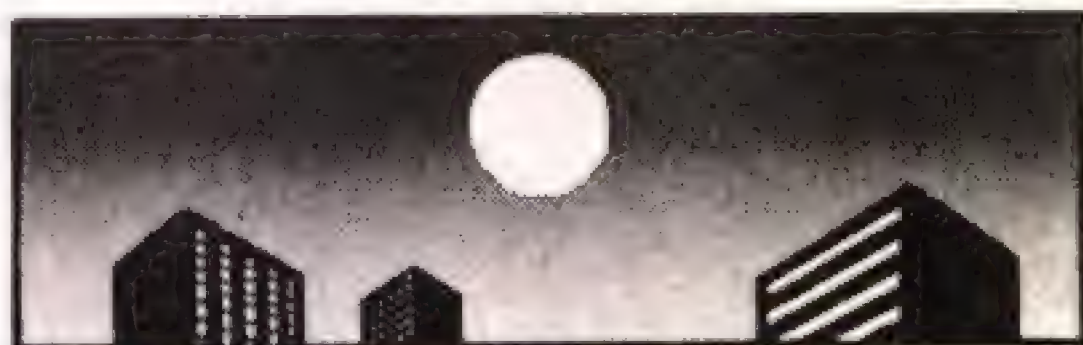
탁

옛날 전갈이랑 개구리예요…

개굴 개굴

크리오의
약점은
개구리
였지.

씨익

엑센티어는
없겠지….

상형문자라서
매뉴얼을
안 보면
모르겠군.

보자—
어느 거
였더라.

어디어디…
얼룩 왕개구리라…
이름은 좀
으시시 하지만
항아리가
요만한 걸 뭐…

엉!

꼭 후회하게
해 줄 테다!

기다려라,
크리오.

하지만
나도 모르게
자꾸
반발하게
돼.

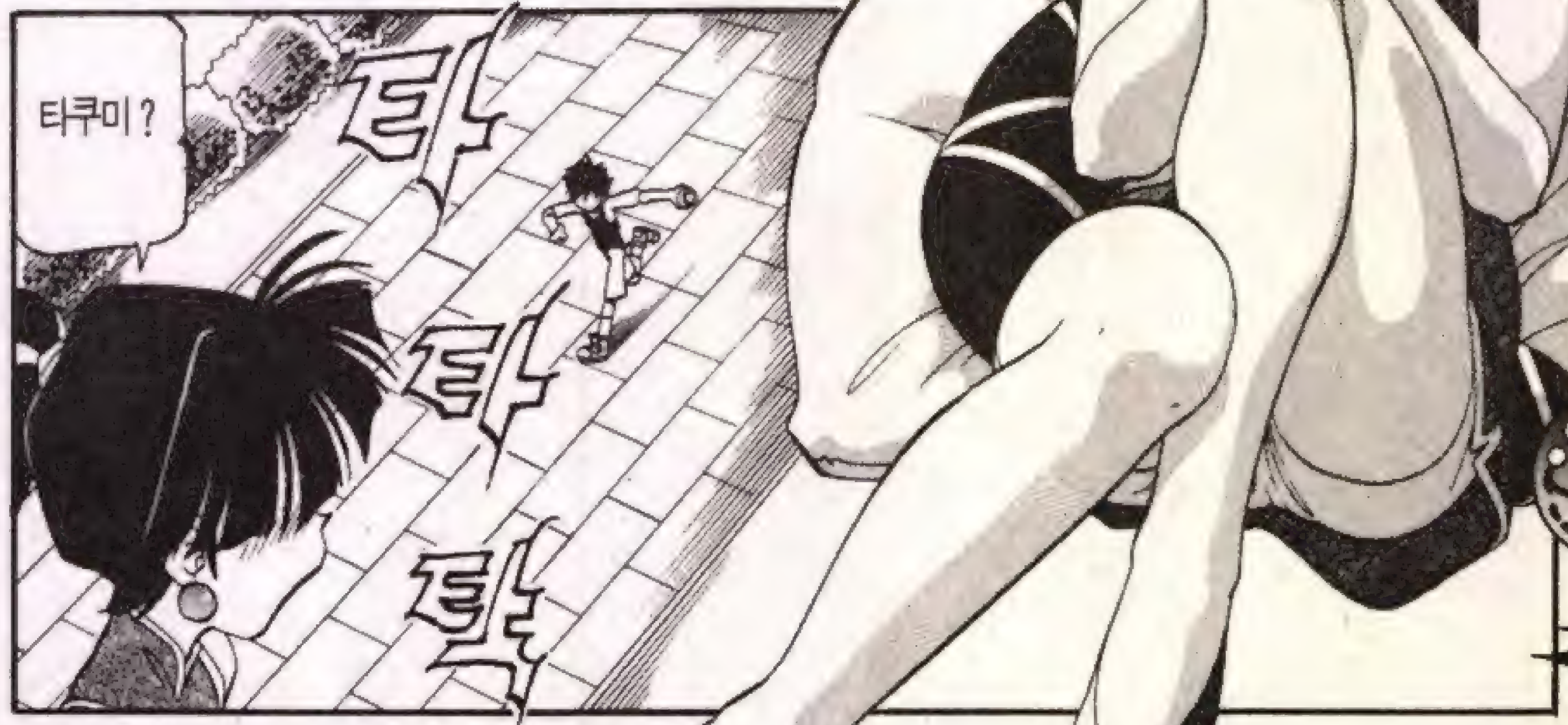
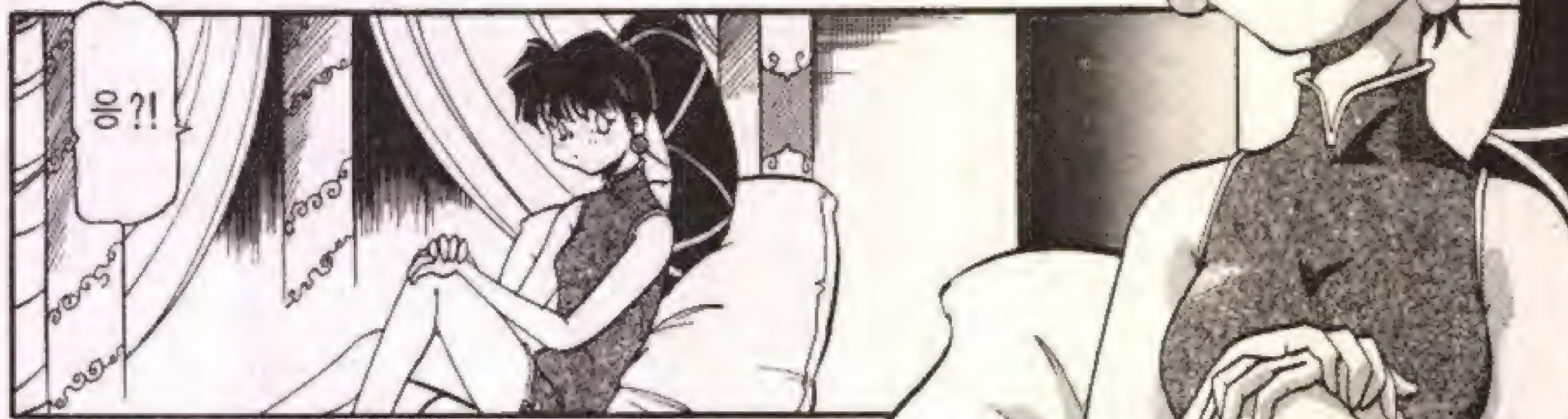
내가 너무
심했나.

응?!

타쿠미?

타

타

탁

내 자동차를 망가뜨리고 남의 성의도 무시하다니, 도저히 용서 못 해!

나와라 크리오!

그래서… 화가 나셨단 말이지?

그래, 그래서 어쩔 건데 꼬마야?

흥, 난 네 약점을 다 알고 있다!

자, 이걸 봐라! ◇

그… 그건
엑센티어의
항아리…?

설…설마
너!

그래 크리오.
네가 싫어하는
개구리다!

자…
잠깐만!
너 그게
뭔지나
알아?
안 돼,
그건…

휘익

시끄러워

꺄악~

우왓

우왕~
죽인다—!

이…
이렇게… 큰
개구리가…
으—악!
꺄~아악!
앗!
크리오
흐—응
꽈당
이, 이게 아닌데…
이런!

헥

챙그—랑
앗

하아
하아
아야야

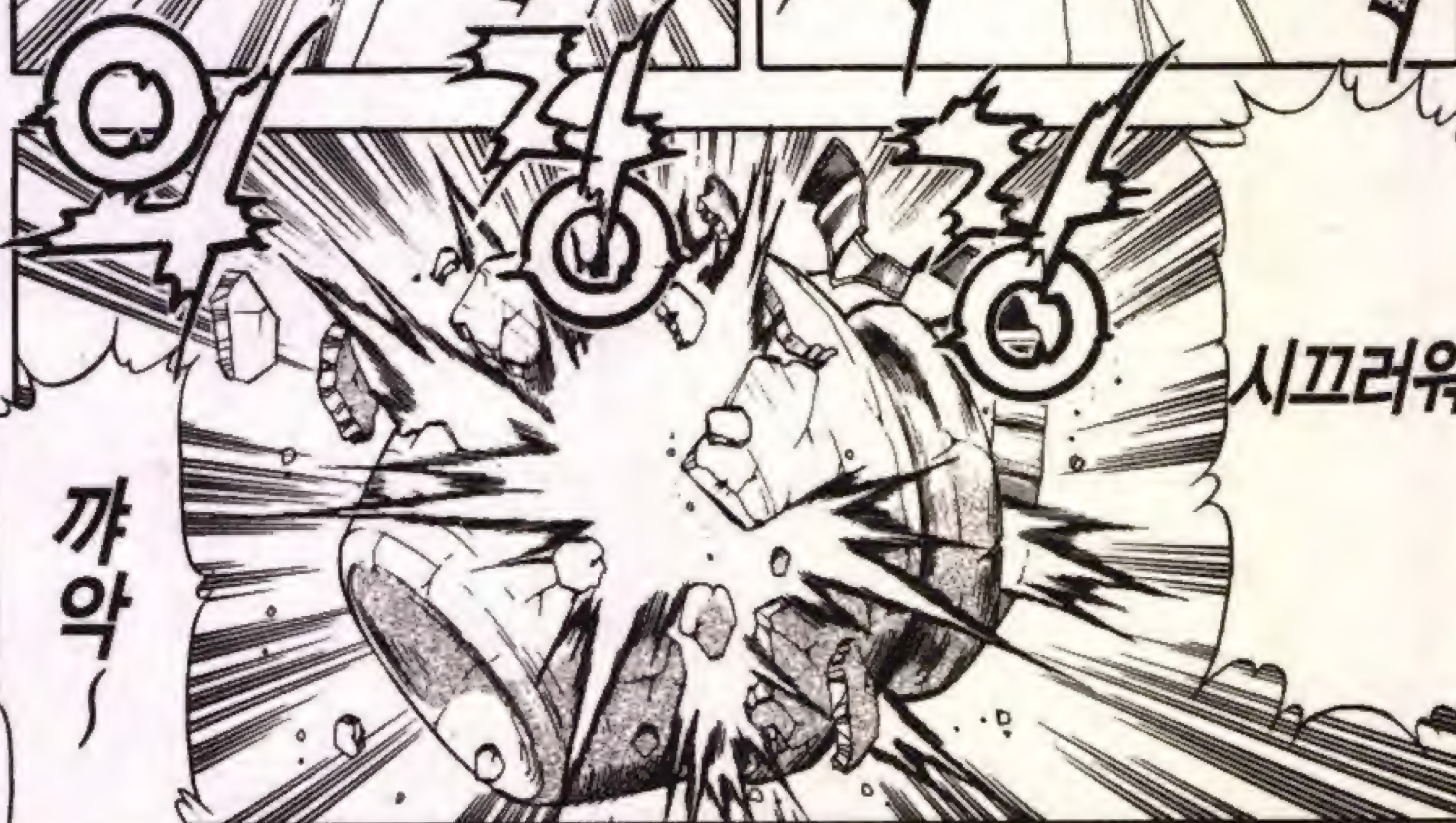
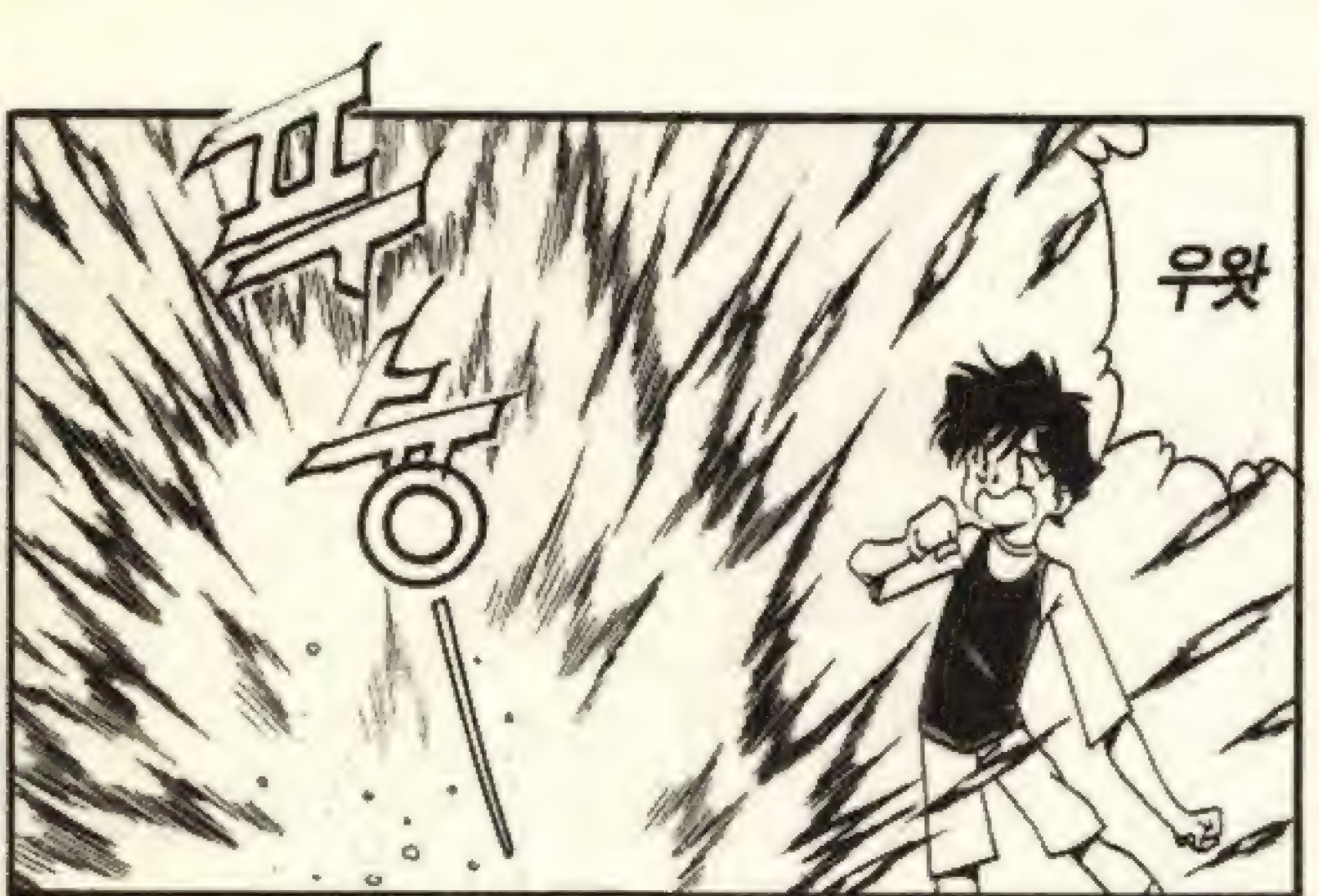
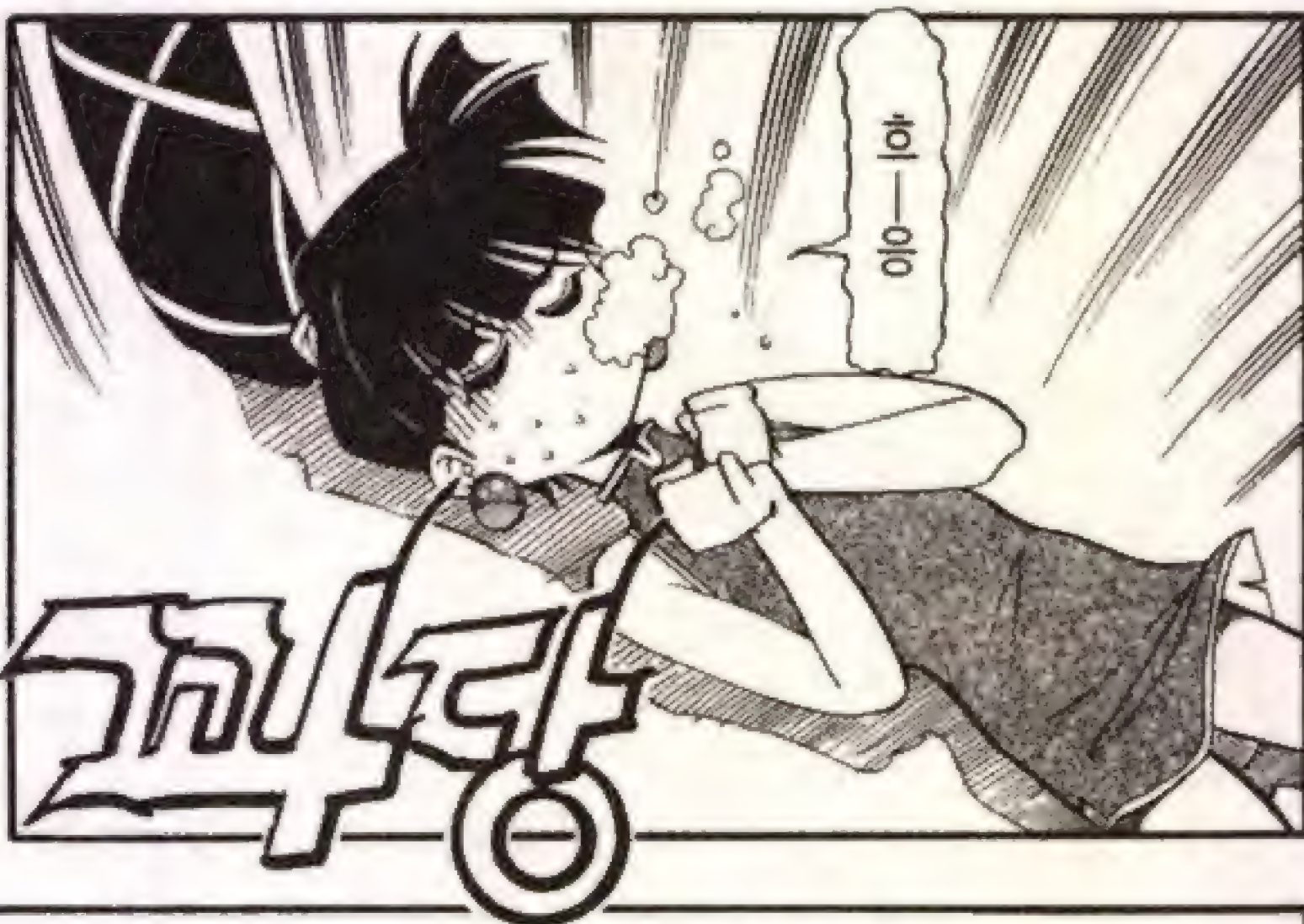
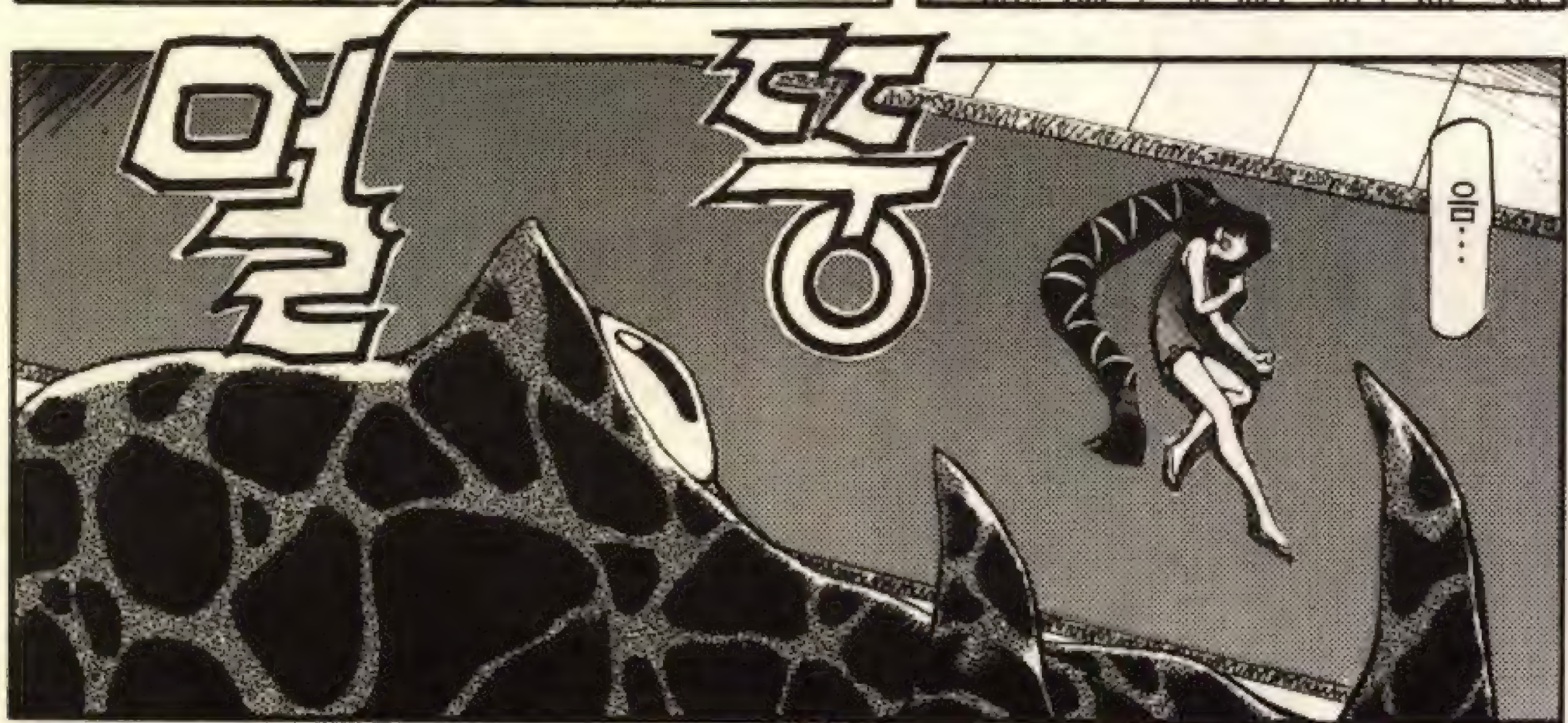
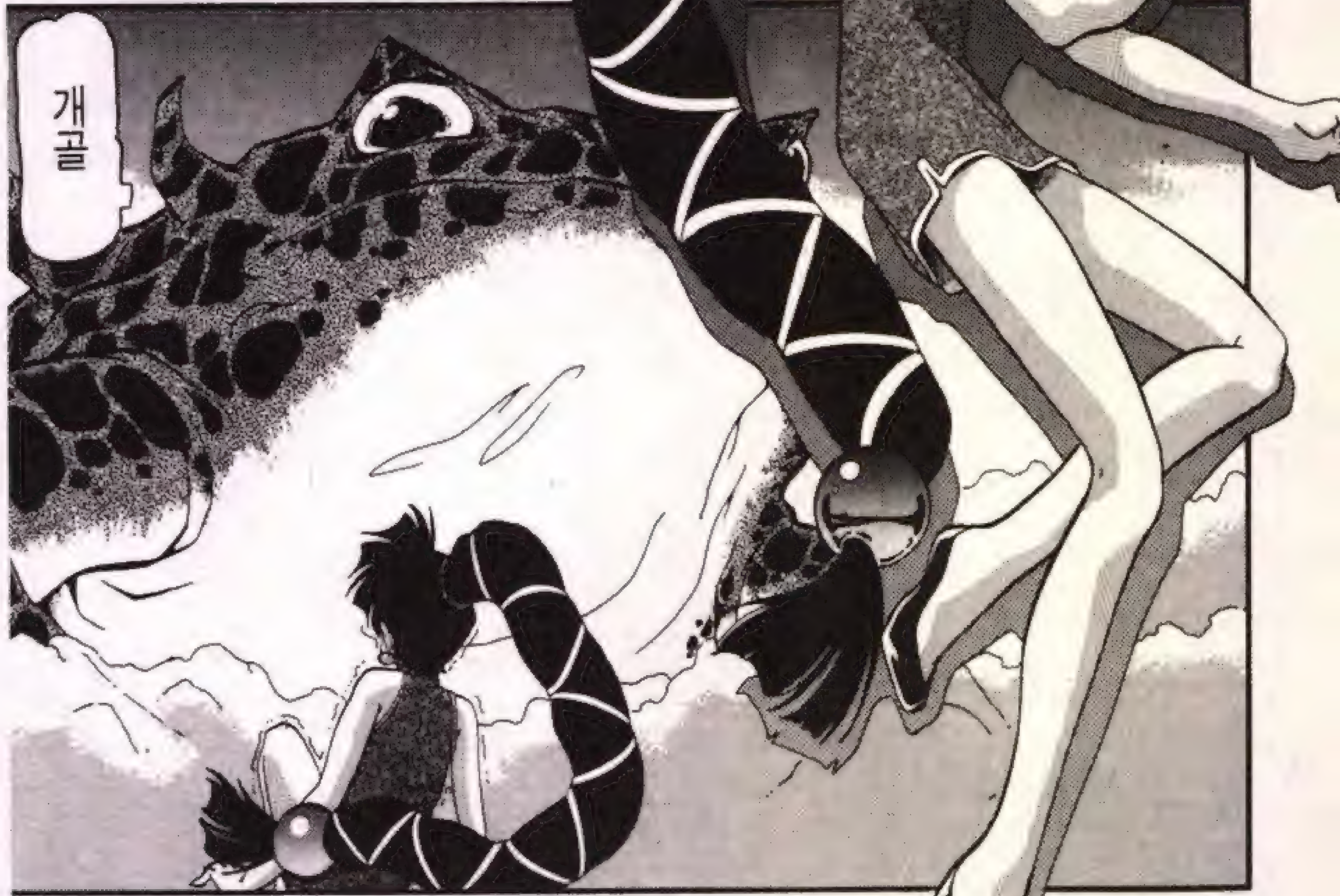
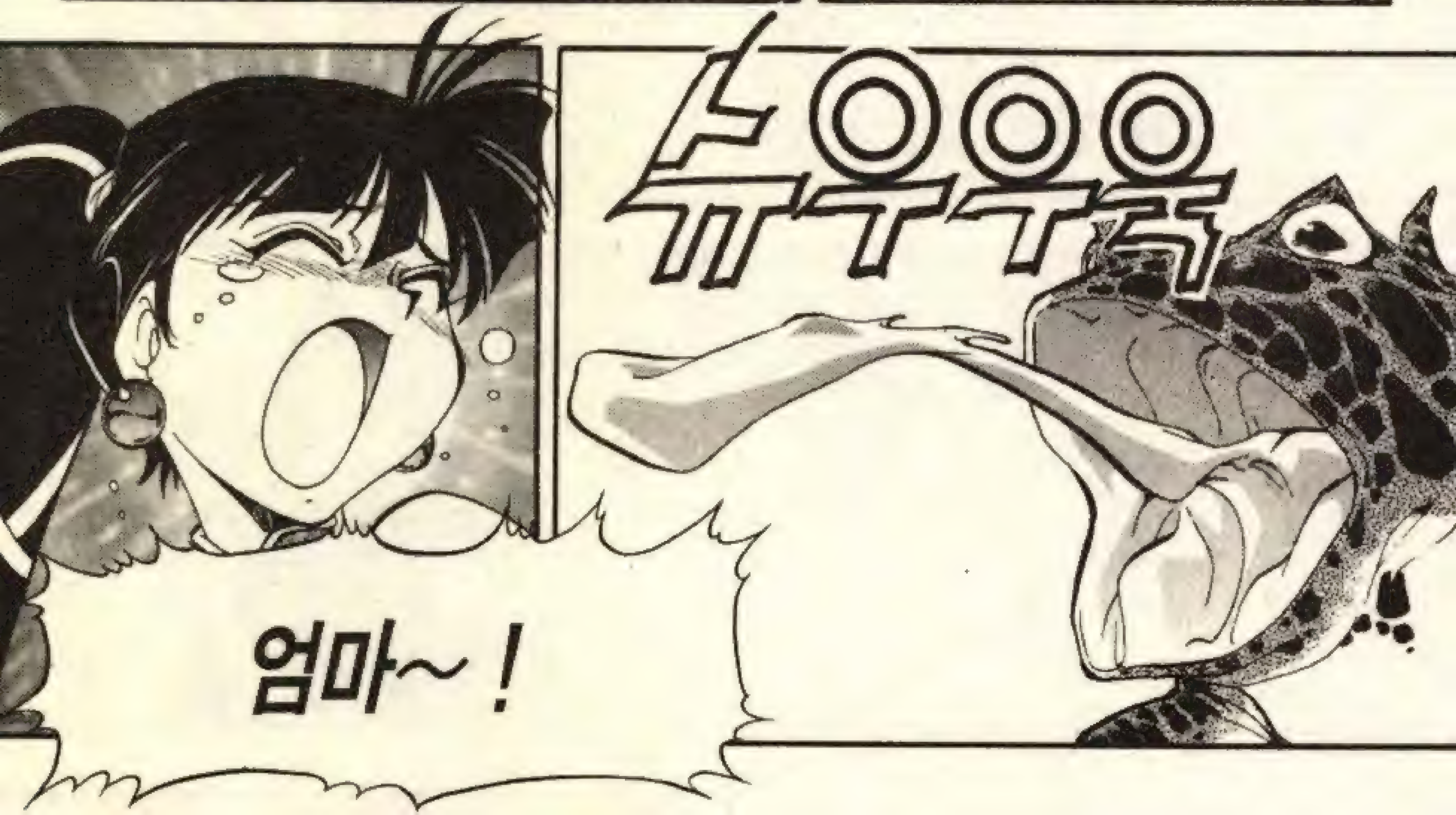
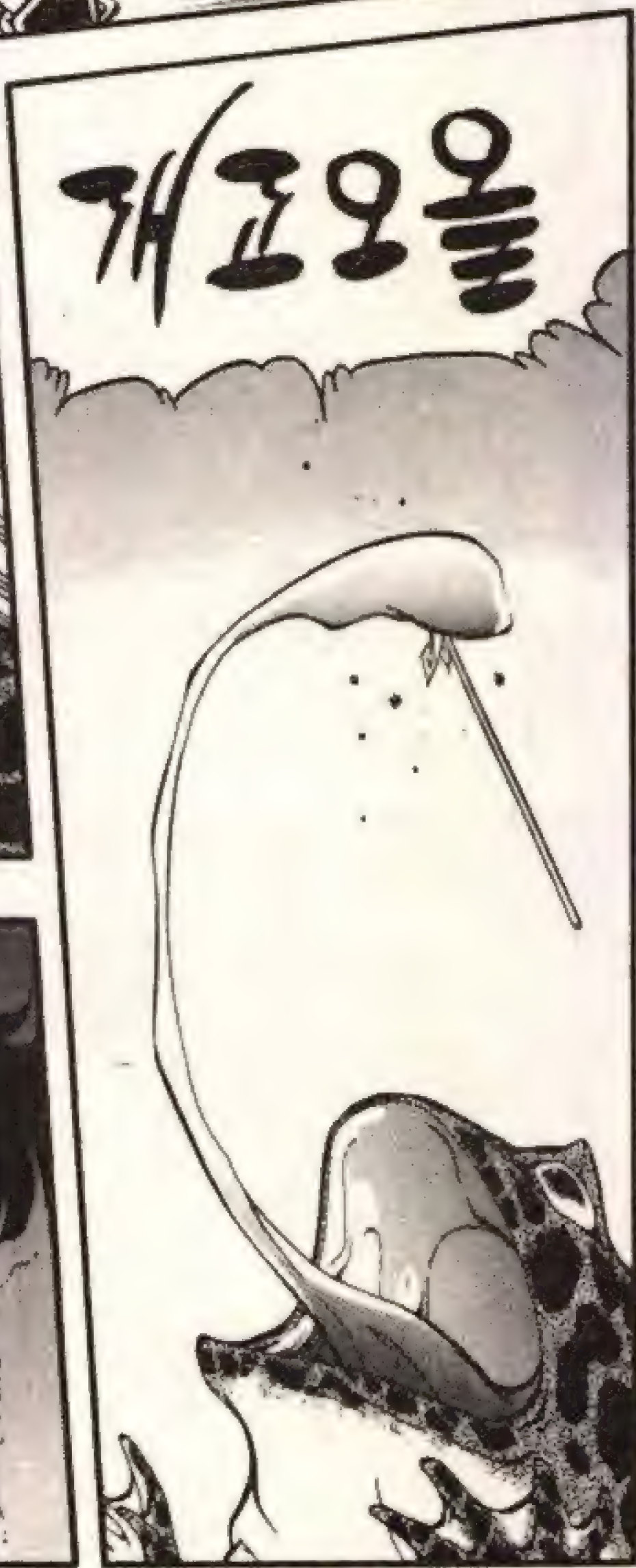
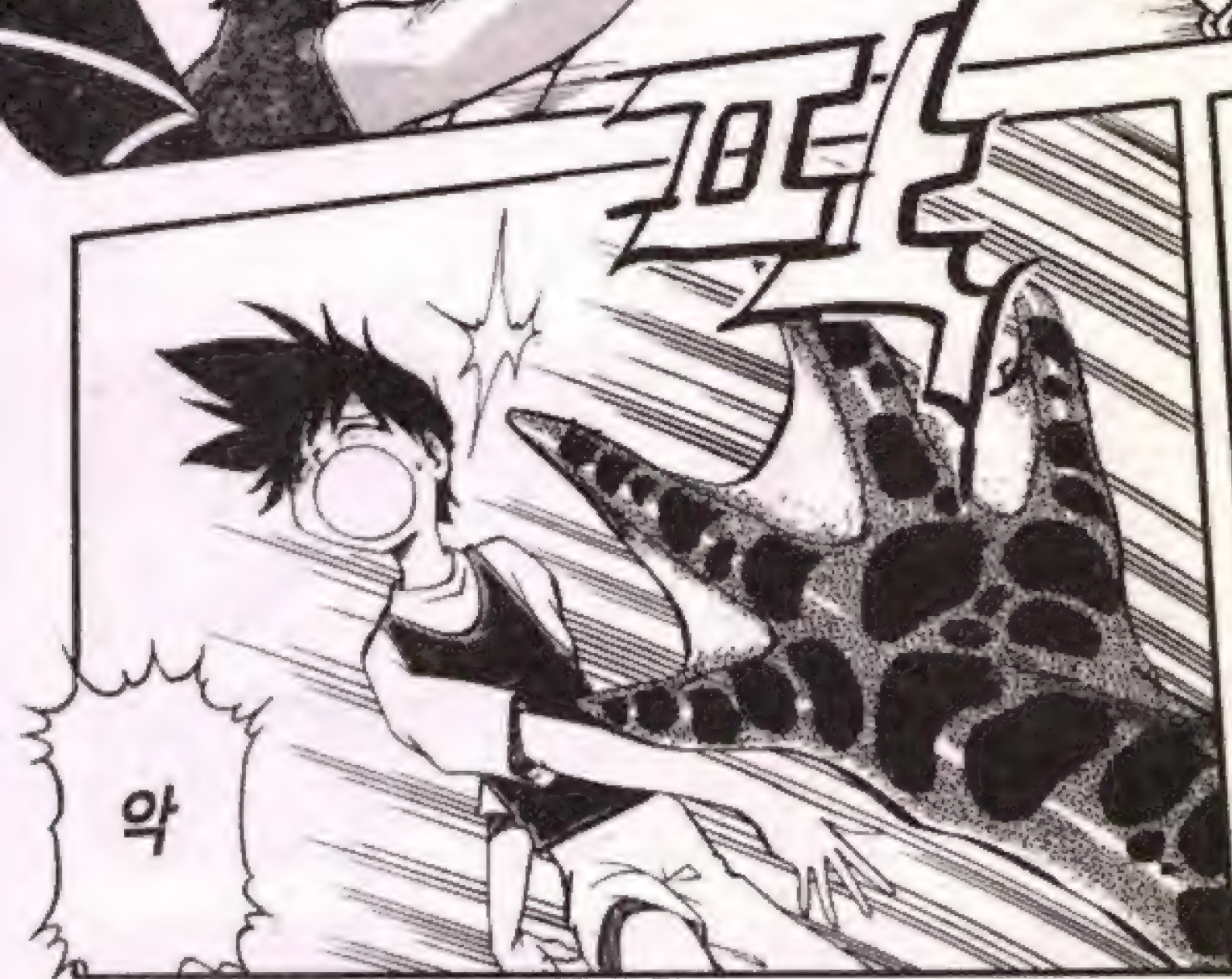
멀뚱
음…

흐—응

아?

개굴

꼬르륵

움직이지 못하겠어!
다… 다리가 말을 안 들어…
후들 후들
도망쳐 크리오
까아악
이 걸 어쩌지?
슈우우욱
엄마~!

이놈— 어딜!
타, 타쿠미.
콱
약
개굴
어쭈!
으윽

이 괴물!
크리오한테
손가락만
대 봐라!
내가 가만
안 놔둔다!!

티쿠미…

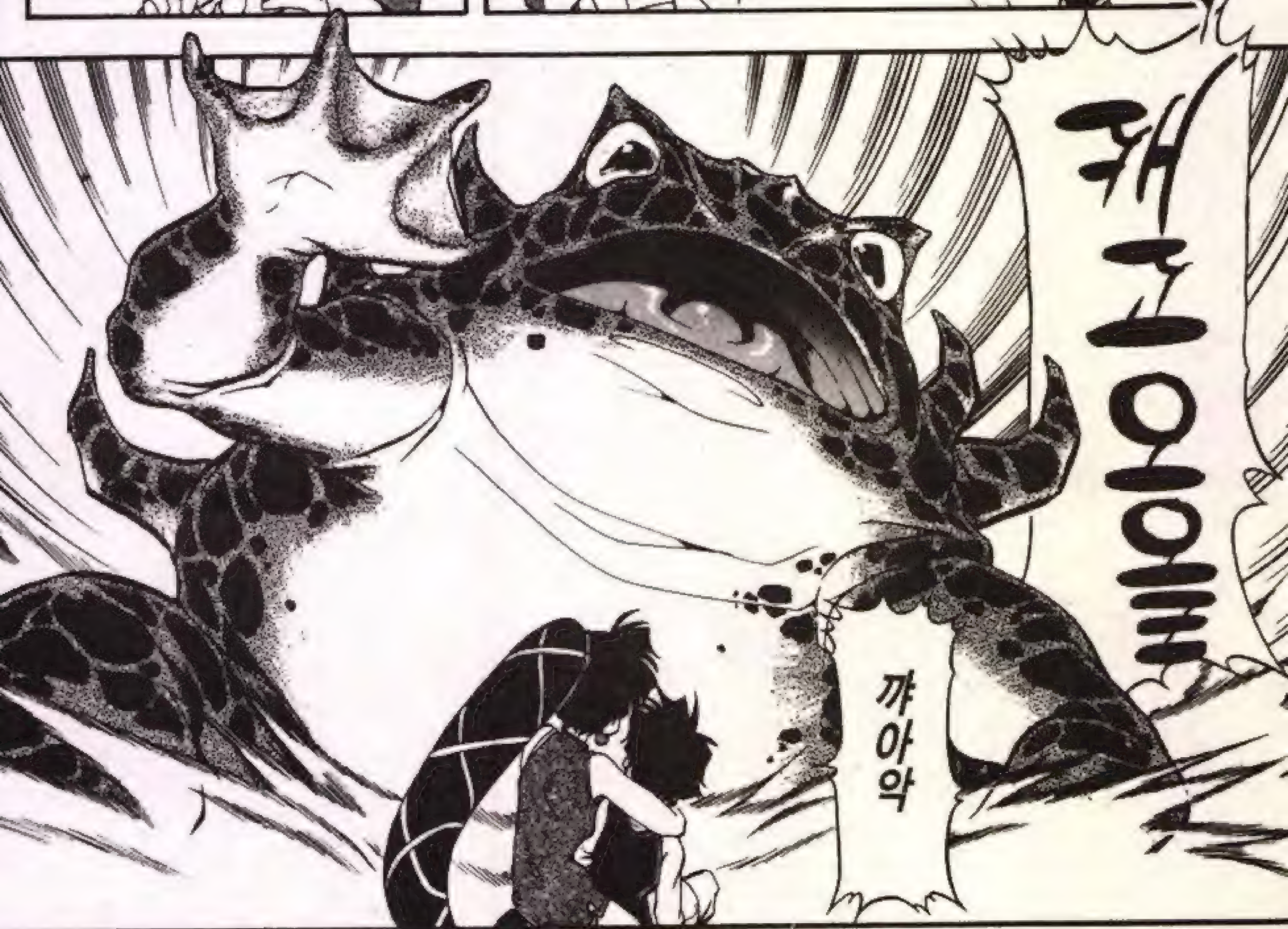
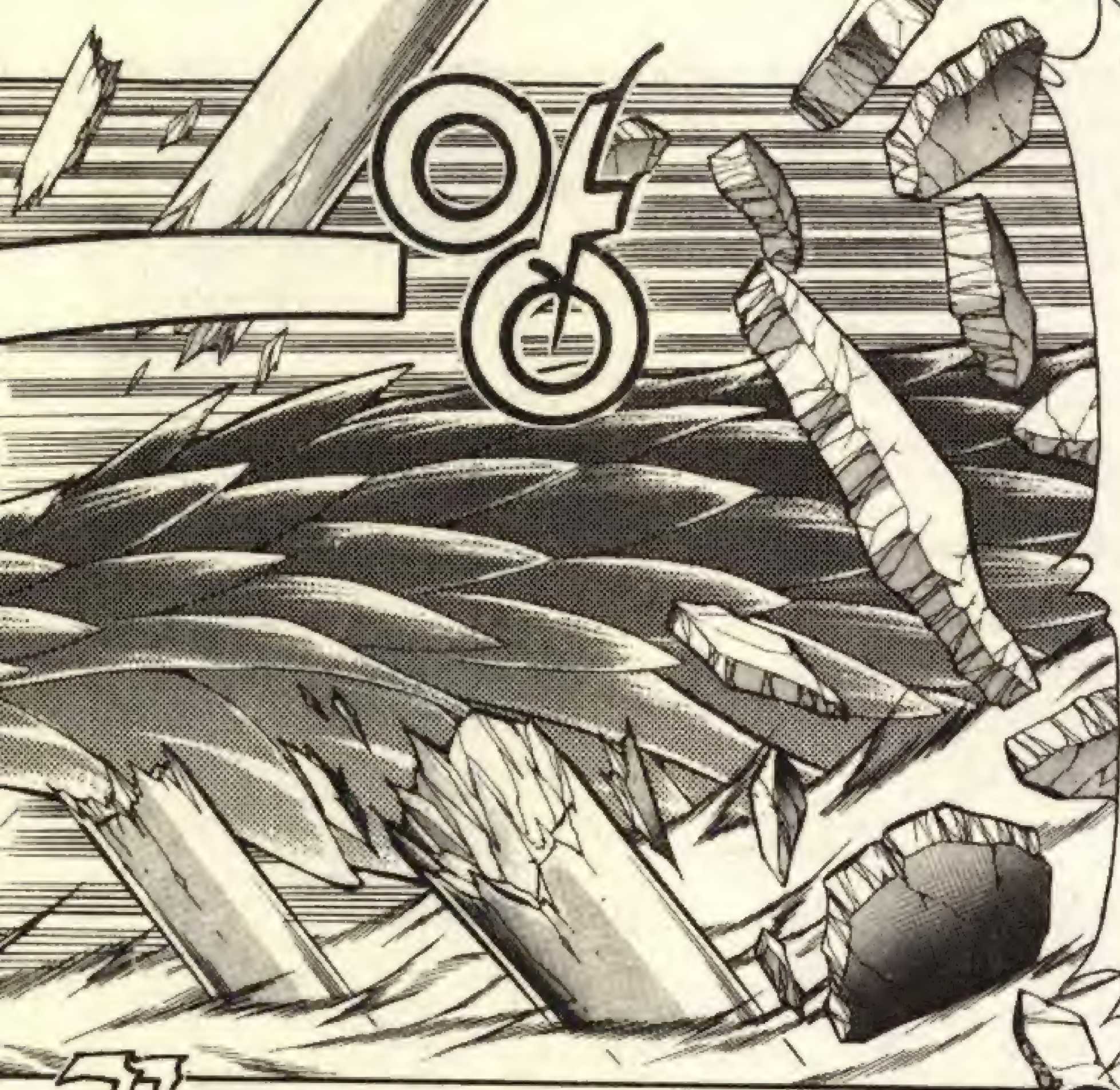
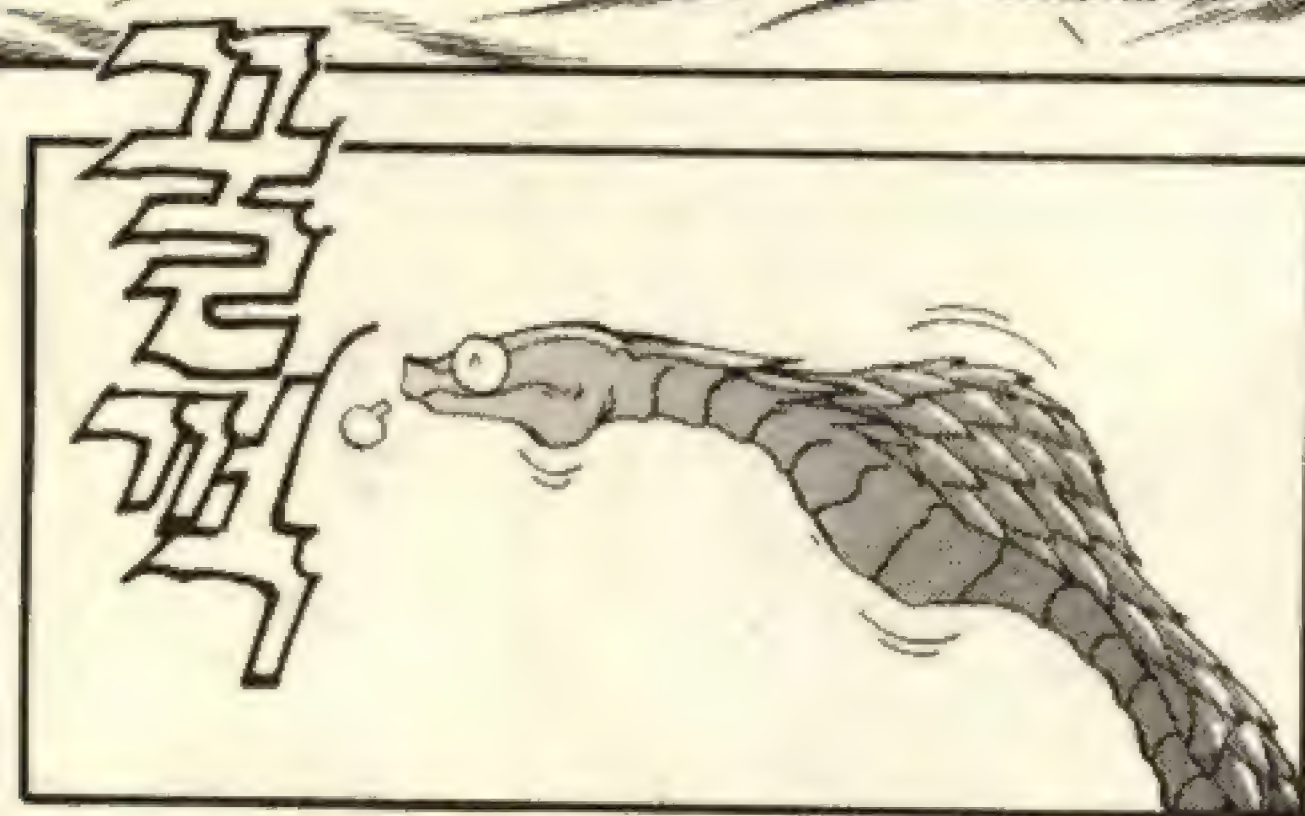
개골
정신차려,
타쿠미!
와아아
아앗
꺄아악

쿠아아아앙

앙

꿀꺽

부우웅

황금뱀—!

콰아―
개굴개굴
다들 괜찮아요?
탁
엑센티어
위기일발이었어요.
개구리 항아리가 없어져서 혹시나 했죠.
미안, 엑센티어. 일이 이렇게까지 커질 줄은 몰랐어.

무사하니까
됐어요.
이젠 조심하세요.

응.

저…
크리오

…왜

뭐라고
사과해야 할지
모르겠지만,
난…

자동차하고
케잌 때문에
너무 화가 나서…

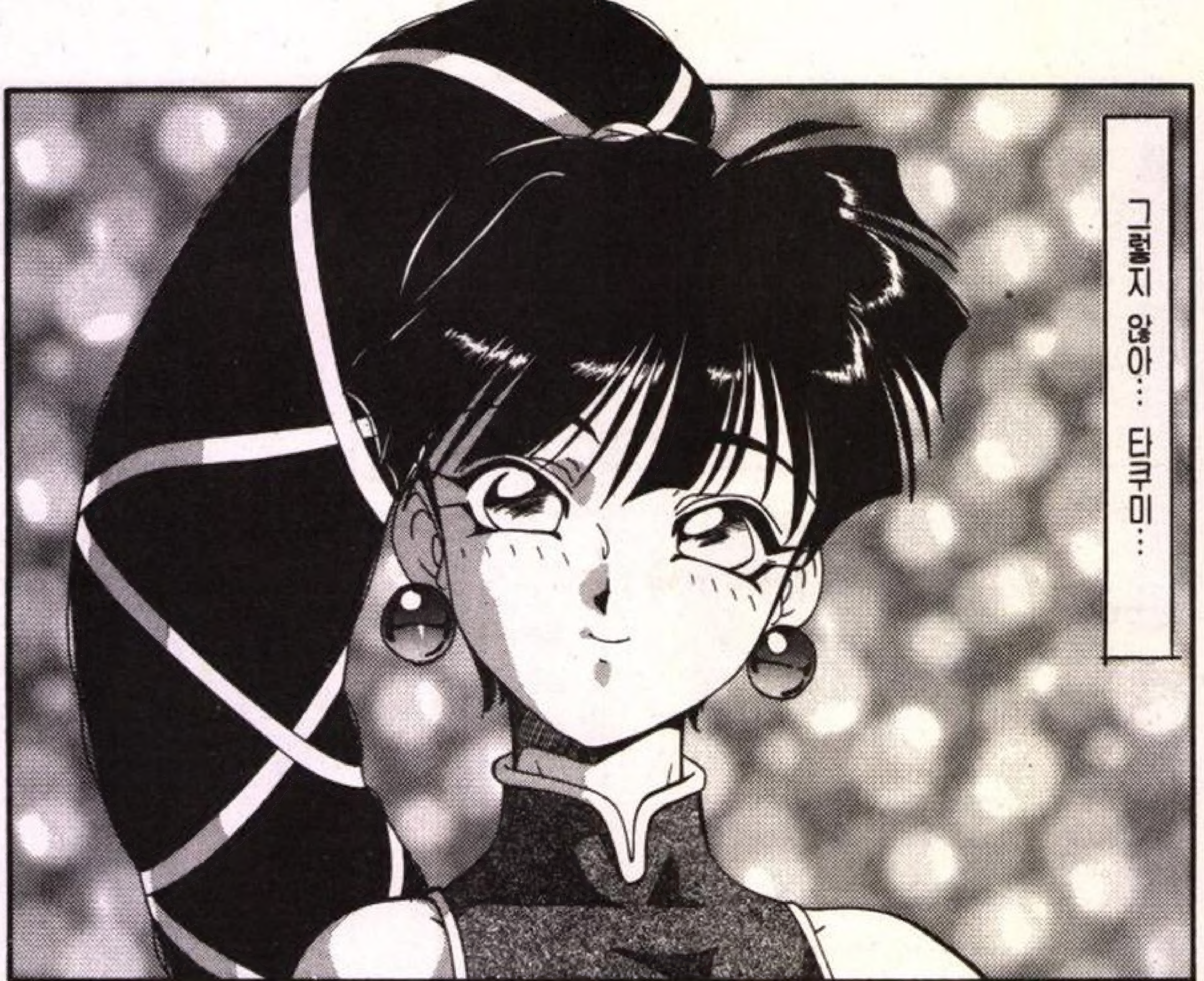
그래서 네가
제일 싫어하는
개구리를 들고
왔는데…

훌쩍

미안해.
난… 남자도
아니야…
흑

그렇지 않아… 타쿠미…

멍청히
서 있지 말고 어서
뒷정리나 해.

으…응

엑센티어.
넌 벽하고
천장을 고쳐.

엥—.
내가 구해
줬잖아.

딴 소리
하지 마.

아— 나빴다.

나도
도와 줄게.

타쿠미,
타쿠미.

왜 그래
크리오?

요전
일은
내가
너무
심했어!

이거
내가
만들어
본 건데
…

우아—
고마워.
잘 먹을게.

꿀꺽

읍…

왜 그래,
이상하니
…?

우웩~

이거 케잌
맞아?

묻지
마…

우웩~

이번 호에
한 번도
안 나온
사람.